
CONEXIÓN
MANGA
EDITO POSTER
Nº 341
$35.00 MX
$3.75 USD
facebook
LA NUEVA ERA
DEL ANIME
OCCIDENTAL
FINAL FANTASY XV
LA ESPERA HA TERMINADO
ESTRENOS
DE TEMPORADA
ANDROID APP ON
Google play
Available on the
App Store
341
$35.00 MX/$3.75 USD
00341
7 509997 006727



DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

EDDIE
PAULINA OLVERA
NOZOMU RODRÍGUEZ
SNIPER SNOW WOLF
ZORRO DE SEDA
VACAH
MINA MEOW
RAMKHO
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
CONEXIÓN MANGA TEAM
IVONNE LÓPEZ
CACHETADA CON GUANTE BLANCO
SUNAKO YE-SEUL
ANGEL PRINCESS & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

KAREN MARTÍNEZ BURGOS
ANA LILIA REGALADO GARCÍA
DISEÑO GRÁFICO

AMADO HERNÁNDEZ AYALA
J. A. DÁVALOS Q.
CALIDAD DIGITAL

JORGE GALLO GARCÍA
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.



ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

EDITORIAL

¿El físico realmente importa? -"OK, debo dejar de pensar en voz alta"-, pero esta pequeña duda nos sirve para abrir el tema que nos compete en esta nota editorial, y es el aspecto físico de los nipones. Muy atrás han quedado los estereotipos caricaturescos que ridiculizaban a los orientales (en general), dibujándolos como graciosos personajes de ojos rasgados, con un laaaargo bigote de ***carpa koi***, o bigote de **Fu-Manchú**, como dicen los abuelos", y un sombrero de paja triangular (llamado ***Kasa***), propio de los agricultores de arroz; en particular, esta imagen no era nada estética, aun, difícilmente se podría aplicar a la visión actual que tenemos de los japoneses.

Atractiva, pulcra, a la moda, y completamente alejada del viejo estereotipo, ésta es la imagen moderna que tenemos de los habitantes del Japón actual, la cual se nos ha vendido, gracias a la propaganda que los medios de comunicación (internet principalmente), y en parte, por los shows nipones, como los ***doramas***, las ***películas***, y en menor medida, gracias al ***anime***.

Pero… ¿qué hay de cierto de esta cristalina visión sobre los habitantes de Japón? ¿Realmente es tal como los medios nos la pintan? Descubrámoslo juntos, a través de la nota que nuestra compañera y corresponsal, **Sunako Ye-Seul**, ha preparado a manera de destrozar nuestros sueños de lindas colegialas y apuestos galanes de doramas.

Mientras su amiga, **Cachetada con Guante Blanco**, se encargará de la dirección de este número, mientras nuestro editor desvelado, **Dávalos**, se recupera de la fiebre que lo tiene medio muerto desde hace días.

- ¡Espero que haya firmado mi cheque, si no la fiebre será su menor preocupación!

CONTENIDO



PORTADA

50 | OTOÑO 2016

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM  CONEXIÓN MANGA OFICIAL  CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 341. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.F. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México. Copyright © 2000.



Mahou Shoujo Ikusei Keikaku

Por Eddie





¡Oh, Japón!, nunca dejas de sorprendernos, desde que vi a las primeras chicas mágicas por allá de los años 90, nunca imaginé que llevarías el concepto más allá de lo que la premisa permitía, y no es que no hayamos visto antes algo un poco diferente a lo costumbrado, pero creo que ésta vez sí fue un poco más allá.

Mahou shoujo Ikusei Keikaku, es una serie de novelas ligeras, escritas por **Asari Endo**, adaptada al anime en octubre del presente año. Esta historia nos cuenta sobre el juego social llamado "*Magical Girl Raising Proyect*", el cual le permite a una persona entre miles, el obtener el poder de convertirse en una poderosa *Magical Girl*, con las habilidades y poderes que esto conlleva (con trajecito incluido).

Hasta ahí todo bien, pero la cosa empieza a ponerse algo rara, cuando se nos dice que estas superheroínas nipponas, están "reguladas por el gobierno", llegando, incluso a tener controlado su número por cada distrito, en Japón, situación que se tuvo que implementar, gracias a un pequeño conflicto que hubo entre 16 de estas dulces *waifus multicolores*, el cual las llevó a causar un verdadero desastre, donde prácticamente se aniquilaron entre ellas (*sé que esto lo he leído en otra parte, ¿pero… dónde?*).

Mientras más va avanzando la historia, nos damos cuenta que, los administradores del juego, quienes dictan las reglas, son también quienes las modifican a su antojo, a manera de que el beneficio adquirido por el juego (llámese ser una *Magical Girl*), se convierta en una maldición, y lo que comenzó como una sana competencia, a fin de reducir a la mitad el número de chicas en un distrito en particular, se transforma en una batalla sangrienta, y delirante por la supervivencia, y el título oficial de *Magical Girl*, algo muy al estilo del manga *Battle Royal* (*¡aja!... ¡Ahí es donde lo leí!*).

Mahou shoujo Ikusei Keikaku, una serie donde ser una chica mágica, de repente… ¡ya no suena tan lindo!







BLAZBLUE: CENTRAL FICTION
UNA NUEVA ENTREGA

Por Paulina Olvera

El mundo de los videojuegos es cada vez es más competitivo; con títulos más atractivos y divertidos, con personajes mejor construidos, mejores modos de juegos, en general todo es más seductor.

Esta vez les hablaremos un juego de la compañía *Arc System Works (Under Night In-Birth series, Dragon Ball Z series, Family series, etc.)*, *BlazBlue: Central Fiction*, enfocado en batallas en *2D*, para las consolas *PS3 y PS4*, perteneciente a las famosas sagas BlazBlue Series. *BlazBlue: Central Fiction*, se sitúa justo después *BlazBlue: Chrono Phantasma*.

Algunos personajes que aparacen en esta versión son: Nine, The Phantom (parte de "*Act I: Phantom of Labyrinth*"), Saya/Hades Izanami, (la villana principal de la saga), Es, (desde la entrega *XBlaze*), Hibiki Kohaku, (un asesino muy eficaz, perteneciente al clan Kagura), y Naoto Kurogane (nuestro personaje principal y héroe). Respecto al gameplay, hay cambios en comparación de la entrega *Extender de BlazBlue Chrono Phantasma*: el tiempo que dura la función *Overdrive*, se encuentra justo debajo del *Burst Gauge*, en forma de cuenta regresiva.

La pequeña imagen de los personajes, junto a la barra de vida, cuando se recibe un daño, vibra. Se añade la función "Exceed Accel", que un tipo de Distortion Drive y el *Active Flow*, que actúa como oposición del Negative Penalty, y aumenta la avería cuando se ataca con *Exceed Accel*, además la barra del personaje que entra en *Active Flow*, se vuelve rosada/púrpura.

Sin duda, un título que vale la pena, y que además servirá como final de la *Azure Saga* (que comenzó con *Camity Trigger*).







INEMURI

UNA PESTAÑITA A LA JAPONESA

Por Nozomu Rodríguez



En nuestra cultura, alguien que duerme sus ocho horas al día es considerado como una persona saludable y responsable. Seguramente te sorprenderá saber que los japoneses tienen otra palabra para alguien que pasa tanto tiempo en la cama: "flojo".

¡Así es!, los japoneses se enorgullecen de dormir muy pocas horas y consideran que acostarse temprano es una pérdida de tiempo. Los japoneses son famosos por trabajar más que el resto del mundo, por lo que se precian de levantarse muy temprano e irse a la cama a altas horas de la madrugada.

Sin embargo, ellos también son humanos y su cuerpo necesita descansar. Entonces, ¿cómo le hacen nuestros amigos nipones para estar siempre frescos y listos para la acción? La respuesta es la legendaria técnica del *Inemuri*, la cual data de la lejana década de los 70, cuando el País del Sol Naciente entró en una explosión económica nunca antes vista y la oferta de trabajo creció muy aceleradamente.

Inemuri significa, literalmente, "estar presente mientras uno duerme" y eso es precisamente lo que se espera de alguien que practica esta técnica. Verás, tomar siestas no es mal visto en Japón, siempre y cuando uno no lo haga en una cama, un futón o un sofá. Es decir que, si te quedas dormido en una reunión de trabajo, en clase o en el metro, la gente no sólo no pensará que eres un flojonazo, sino que te verá como un guerrero que "descansa mientras cumple con su deber".

LAS REGLAS DEL ARTE DE DORMIR PARADO

A cambio de la admiración de quienes lo rodean, el practicante del inemuri debe mantenerse alerta mientras duerme, por paradójico que suene. O sea que eres libre de quedarte dormido en el trabajo, siempre y cuando respondas inmediatamente si alguien te llama o te pide que hagas algo.



Al tratarse de una cuestión de honor, uno debe cuidar su postura al practicar el Inemuri. Es decir que no puedes desparramarte en tu escritorio como flan napolitano, o roncar (ni mucho menos babear), tienes que mantenerte en una posición que inspire profesionalismo.

Mientras que algunos sociólogos occidentales ven al Inemuri como un síntoma de una sociedad obsesionada con el trabajo, los japoneses parecen más que contentos con su sistema de siestas activas. ¡Total!... *A donde fueres, haz lo que vieres*!









TENSHI
EL ÁNGEL DEL COSPLAY

Por Zorro de Seda

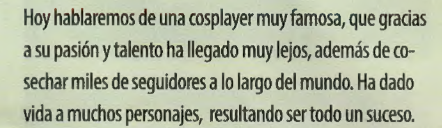
El cosplay es una de las actividades más populares en el mundo, ha crecido de tal modo que se ha vuelto una profesión. Los cosplayers se dedican en cuerpo y alma a representar a un personaje, invierten mucho para crear una personificación espectacular.











Hoy hablaremos de una cosplayer muy famosa, que gracias a su pasión y talento ha llegado muy lejos, además de cosechar miles de seguidores a lo largo del mundo. Ha dado vida a muchos personajes, resultando ser todo un suceso.

Ángela Bermúdez, mejor conocida como "Tenshi", es originaria de San José, Costa Rica. Con 28 años de edad, ha participado en muchísimas ferias de anime, manga y videojuegos, además, es una artista plástica muy talentosa.







Tenshi ha platicado en diversas ocasiones, que su carrera como cosplayer, inició gracias a su pasión por coser (lo aprendió de su madre y de su tía), y diseñar ropa. En el 2006 asiste a su primer expo de anime, y queda encantada con el cosplay, pues vio la posibilidad de explotar todo su talento.

Fue en el 2007, cuando su carrera comenzó, de ahí todo fue éxito. Desde entonces ha sido galardonada en muchas ocasiones. Su talento la llevó a trabajar para varias agencias de publicidad y diseño, ha sido la encargada de la confección de los vestuarios, además de ser modelo.





Ser cosplayer, le ha brindado muchas emociones y la oportunidad de asistir a eventos; ha podido viajar a muchas partes del planeta, además de conocer a personas poderosas en el mundo del videojuego, como **Ken Levine** y **Hideo Kojima**.

Uno de los objetivos de Tenshi es buscar que el cosplay deje de ser algo tan estresante y se tome como algo positivo, ya que ha experimentado "lo fuerte" que puede resultar para alguien, ser sometido a burlas y "trolling", pues esta disciplina se basa en lo físico.

Todas estas experiencias le han ayudado a madurar como persona, y sigue firme en atacar este tipo de *bullying*.

Ángela tiene una faceta como dibujante y escultora que recientemente se ha explotado, pero parece ser igual de buena en ello. Sus trabajos podemos verlos mediante la plataforma *DeviantArt*.

Sin duda es una mujer muy talentosa.













OTAMATONE

UN POCO DE THEREMIN Y UN POCO DE SINTENIZADOR

Sniper Snow Wolf

Un nuevo instrumento creado por Noymichi Tosa. Si bien no es el instrumento más adecuado para una orquesta sinfónica, el *otamatone* está más diseñado para ser divertido y crear ingeniosas melodías, aunque realmente sí importan las manos que lo usen.



¿Cómo es que esta cosa tierna en forma de nota musical funciona? De hecho es bastante sencillo, el *otamatone* tiene un teclado en la parte alta (o cuello), cada vez que tocas un botón produce una nota; es como un sintetizador pero de juguete, sin embargo eso no es todo, puedes modificar el sonido de esa nota, abriendo y cerrando la boca de dicho artefacto... ¡si, tal como lo lees!, "tiene boca".

Este pequeño amiguito (si se le puede llamar así), ha causado un furor en las redes sociales japonesas y de otras partes del mundo, ya que, debido a que produce una escala de notas sencillas, es fácil poder reproducir melodías de casi cualquier videojuego o anime. Actualmente es difícil de encontrarlo en nuestro país, de manera que no sean malas copias; si deseas uno original, tienes que importarlo o pagar un precio de hasta mil pesos (mínimo) por él.

Lo puedes conseguir en algunas tiendas en un precio de $550.00 hasta $1,000.00, todo dependiendo de su demanda.



COCINANDO AL ESTILO FRIKI. TOSTADOR STAR WARS.

Si bien, ya pasó algún tiempo desde la última película de *Star Wars*, este tostador es algo que no puede faltar en tu colección.

En realidad existen dos de ellos (o hasta más). uno es color negro y está estampado, a un lado, con el logo de la franquicia. Al tostar el pan, marca el casco de Darth Vader; el más codiciado y reciente ha sido el que tiene la forma del mismísimo casco, y "brandea" el pan con el logo de *Star Wars*.

Deja que te prepare una perfecta y deliciosa tostada de *La Fuerza*!

CORTA GALLETAS POKÉMON

Hay cosas en la vida que simplemente tienen que ser hermosas para poder comerlas, las galletas son una de esas cosas. ¿Y qué puede ser más hermoso que un *pokémon*, hecho en una crujiente y deliciosa galletita?



No te compliques la vida tratando de cortar el *pokémon* perfecto, estos corta galletas te ahorraran el trabajo, los puedes conseguir en línea, a partir de unos $200.00, ¡hay muchísimos modelos que puedes encontrar!

Sean felices. ¡*Sniper Snow Wolf fuera*!









DEATH NOTE: NEW GENERATION

LOS ASESINATOS MASIVOS REGRESAN

Por Vacah

Aquellos que estén familiarizados con el mundo sobrenatural de la "Death Note", sabrán que a los *Shinigamis* —esos aburridos dioses de la muerte— les gusta divertirse a costa de la humanidad.

Si tan sólo dos libretas de la muerte, en el mundo humano, desencadenaron conflictos de proporciones genocidas, ¡imagínense lo que puede ocurrir con seis de estos cuadernos! ¿Cuántas ambiciones no serán desatadas entre los despiadados seres humanos?

De esto se trata *Death Note: New generation*, una miniserie —de tan sólo tres episodios— inspirada en el manga creado por **Tsugumi Ōba**, e ilustrado por **Takeshi Obata**.

Esta serie se presenta como la antesala de la verdadera emoción, pues es la precuela de la próxima película, *Death Note: Light up the NEW World*.

DIEZ AÑOS DESPUÉS

Conozcamos más sobre la continuación de la saga. A decir del director **Shinsuke Sato**, el argumento de esta nueva adaptación en *live-action*, es tan complejo que era necesaria la miniserie, para así abordar la película: Ha transcurrido una década desde la épica batalla entre Yagami Light y L.; los Shinigamis, hastiados de su fastidiosa existencia eterna, deciden lanzar sus Death Notes, seis de éstas caen en la tierra (éste es el número máximo de cuadernos que pueden permanecer fuera de su mundo orginal).

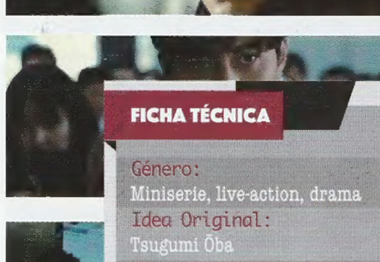
Así que conoceremos la historia de nuevos personajes, entre éstos la presencia de más Shinigamis, un experto en Death Notes, una asesina desalmada, un cyber-terrorista fanático de Kira, dos individuos con el ADN de Light, la atractiva Misa Amane, y el detective más famoso del mundo (el sucesor de L.).

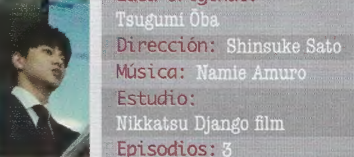
DEL RENACIMIENTO AL FANATISMO

Los capítulos llevarán por título "Renacimiento" (Rebirth), "Último deseo" (Dying Wish) y "Fanatismo" (Fanaticism). El primero tendrá como eje temático la vida de Tsukuru Mishima (el líder del movimiento anti-Death Note); el segundo abordará la enigmática existencia de Ryuzaki, y en el tercero conoceremos más, acerca del trauma de Shien.

El primer capítulo se estrenó el 16 de septiembre, a través de la plataforma *Streaming Hulu Japan*.







FICHA TÉCNICA

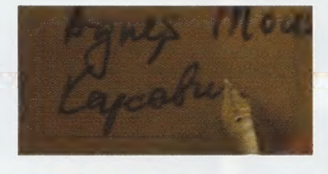
Género: Miniserie, live-action, drama
Idea Original: Tsugumi Ōba
Dirección: Shinsuke Sato
Música: Namie Amuro
Estudio: Nikkatsu Django film
Episodios: 3

SEIYUUS:

Tsukuru Mishima: Masahiro Higashide
Ryuzaki: Sousuke Ikematsu
Yuuki Shien: Masaki Suda
Ryuk: Shidou Nakamura
Light Yagami: Tatsuya Fujiwara
Touta Matsuda: Sota Aoyama













ACE ATTORNEY ¡OBJECIÓN!

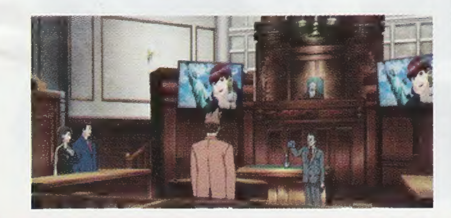
Por Zorro de Seda

Algunos videojuegos alcanzan famas gigantescas; se vuelve una necesidad creciente el llevarlos a un nivel más alto: la adaptación a algún otro tipo de lenguaje. Esta vez, el caso de un clásico de *Capcom*, ha llegado con mucha expectativa (para muchos, se debió crear desde hace mucho tiempo).

Phoenix Wright: Ace Attorney es una saga de videojuegos de la autoría de **Shu Takumi** y *Capcom*. El juego trata un caso criminal ficticio y el protagonista será el abogado defensor, el chiste es hacer que los "clientes" sean "o no" culpables. Hay que hacer la investigación y litigar en el sistema penal japonés, así que nos encontramos con algo anterior, y más entretenido, que *Criminal Case*, el juego de *Facebook*.

Ha sido un juego tan popular que (por fin), ya le hicieron una adaptación a la animación y forma parte de los estrenos de esta temporada.





ABOGADOS DE ACCIÓN

La adaptación al anime varía un poco, el personaje principal que ya no se llama Phoenix Wright, sino Ryuuichi Naruhodou: desde niño, su sueño era convertirse en un abogado defensor que protegiera a los inocentes cuando nadie más lo hiciera. Se prepara, estudia y todo, sin embargo, cuando este abogado Rookie finalmente se enfrenta a su primer caso (tendrá que defender a uno de sus compañeros de universidad), bajo la guía de su mentor Chihiro Ayasato, finalmente se da cuenta que los tribunales son un verdadero campo de batalla.

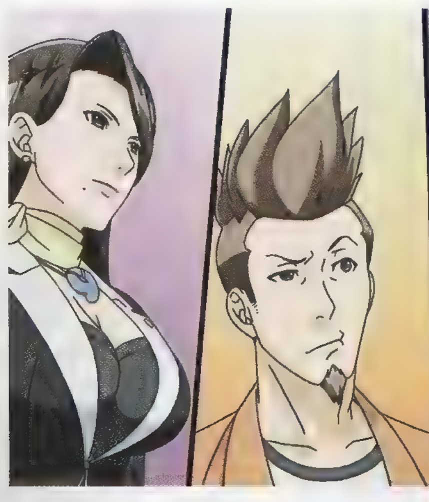
El reto es cada vez más complicado, hay que pensar rápido y Ryuuichi se ve obligado a actuar fuera de lo ortodoxo para descubrir la verdad de los crímenes que se han cometido y poder probar la inocencia de su cliente. Se enfrentará a casos donde el acusado será condenado con falsos cargos. Además, tendrá una enemiga bastante despiadada: Reiji Mitsurugi, una fiscal que no se detendrá ante nada para repartir veredictos de culpabilidad. Con la espalda contra la pared, nuestro abogado defensor debe examinar cuidadosamente pruebas y el testimonio, todo con un toque de misterio para cada caso.

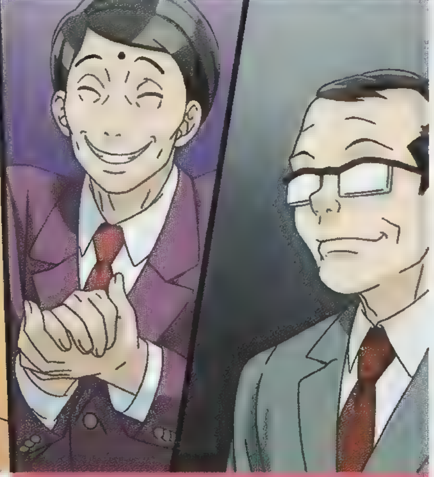














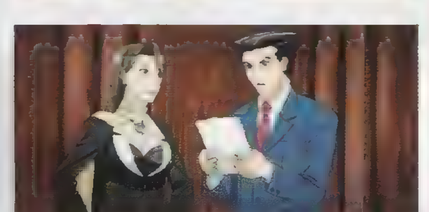


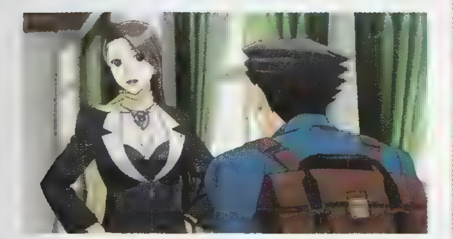
TEMA ORIGINAL

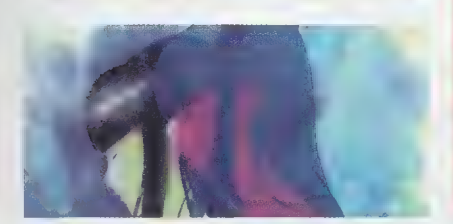
[illegible]

LO BUENO, DEL ANIME

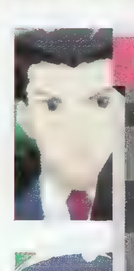
[illegible]











FICHA TÉCNICA

Título: Gyakuten Saiban

Título alternativo: Ace Attorney

Género: Comedia, Misterio

Director: Ayumu Watanabe

Idea Original: Shu Takumi

[illegible]: Atsuhiro Tomioka

Música: Tatsuya Kato

[illegible]: J.C Staff

[illegible]: 13

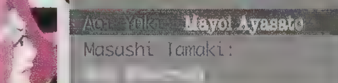
[illegible]

Aoi Yuki: Mayoi Ayasato

Masashi Tamaki: [illegible]

Yuuki Kaji: Ryuichi Naruhodo

Akio Ohtsuka: [illegible]



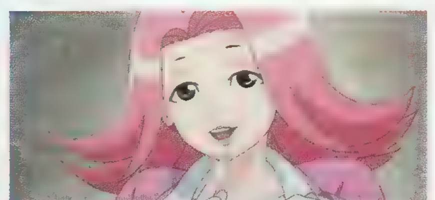
Chie Nakamura: Chihiro Ayasato

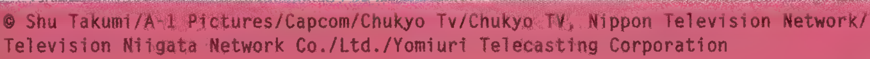
Masami Iwasaki: [illegible]

Tooru Nara: Masashi Yahari

Emisión: [illegible]









REWRITE

UN MUNDO MUY RARO

Por Mina Meow

Si eres fan de las visual novels de la compañía japonesa *Key*, de seguro estarás saltando de felicidad, con la adaptación al anime de uno de los títulos más exitosos de esta firma.

¡Claro!, hablamos de *Rewrite*, la nueva serie del joven estudio *8-Bit*, la cual salió al aire por primera vez a través de la pantalla de *Tokyo MX*, para el deleite de todos los gamers del mundo.

Esta adaptación cuenta con la dirección del experimentado **Tensho** (también conocido como **Motoki Tanaka**), y marca el debut en el mundo del anime del escritor **Romeo Tanaka**, quien también escribió el guión de la novela visual.

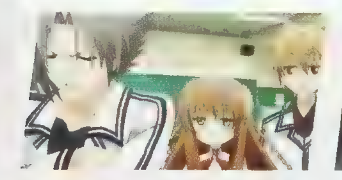
¿USTED ESTÁ EMBRUJADO?

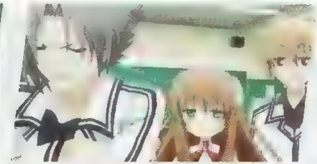
Kotarou es un chico tranquilo, amable, un poquito miedoso y no muy listo, quien siempre está dispuesto a ayudar a los demás sin esperar nada a cambio. La historia arranca con este peculiar muchacho cruzando la ciudad de Kazamatsuri en completa calma. A pesar de ser medianoche, las calles lucen brillantes, bajo la luz de la luna.

Tras unos buenos saltos, nuestro héroe llega a un hermoso bosque, donde lo espera una linda chica, con listones rojos atados a sus muñecas. A pesar de que Kotarou no conoce el nombre de la niña, tiene la certeza de que ya ha visto su rostro en alguna parte.
Tras unos segundos de desconcierto, la muchachita de cabello plateado recibe al buen Kotarou con una puñalada en el corazón. Y así es como esta historia llega a su fin.

¡Calma!, nada de lo que te acabamos de contar pasó en realidad (¿o sí?). La verdad es que Kotarou ha tenido una pesadilla horrible y, aunque se encuentra paralizado de miedo, este soñador muchacho está sano y salvo.

Los días pasan y las noches se vuelven cada vez más aterradoras para él, pues la chica de su sueño se le aparece cada vez más seguido. A la vez que vamos compartiendo






el terror nocturno del protagonista, también vamos conociendo a los muchísimos personajes de la historia: Kotori, la mejor amiga de Kotarou, Chihaya, la misteriosa chica de intercambio, Lucía, la estricta presidenta de grupo, Shizuru, la vigilante del pasillo, entre muchos, muchos otros.

Tras muchas noches de espanto, Kotori le aconseja a Kotarou que visite a la bruja de la escuela para que le ayude a resolver su problemita sobrenatural. Nuestro asustadizo amigo accede. Total, no tiene nada que perder.



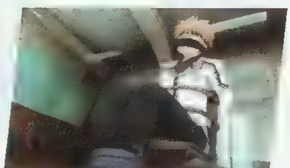
DISCULPE, ¿EN QUÉ DIMENSIÓN ESTAMOS?

Los dos amiguitos visitan el salón del Club de Investigación de lo Oculto (en el cual, aparentemente, está invertido todo el presupuesto de la escuela), para visitar a la bruja. Sin embargo, ella no se encuentra y Kotarou decide dejarle una notita.

Al día siguiente, Kotarou vuelve solo al salón del club, pero la bruja sigue sin aparecer. En su lugar sólo hay una nota bastante amenazante y un cuestionario que el héroe debe llenar, si quiere que la especialista… en casos raros… lo reciba.








Tras contestar las preguntas, la bruja finalmente accede a recibirlo en su oficina, y lo cita a media noche en la escuela.

Cuando llega al compromiso, Kotarou se da cuenta de que pasa algo raro: la escuela luce mucho más oscura y mucho más grande. Pero eso no es lo peor, pues la chica de sus pesadillas… ¡comienza a perseguirlo por todo el lugar!



Al parecer, el chico ha cruzado a otra dimensión. Un lugar habitado por monstruos, animales extraños y otras cosas bien feas. Afortunadamente, con la ayuda de dos haditas y de su perseguidora, Kotarou es capaz de escapar de este raro mundo alterno.

Al volver al mundo real, la bruja está lista para recibirlo. ¿Qué le dirá?, ¿qué estará perturbando el orden en la pacífica ciudad de Kazamatsuri?

MIL VECES GENIAL

Todo (¡sí, oíste bien!, ¡todo!) es genial en el mundo de *Rewrite*. La adaptación capta a la perfección la esencia de los videojuegos. Las escenas de acción son emocionantes, las de terror te matarán de un susto y las de comedia son lo más gracioso del mundo. Y si a esto le sumamos los bellísimos paisajes y un diseño de personaje sobresaliente, el resultado es una serie de la más alta calidad.

Así que, si ya jugaste el videojuego (con cada uno de sus siete finales), ésta es la oportunidad para ampliar tu experiencia; y si no lo has hecho, te llevarás una muy grata sorpresa.

FICHA TÉCNICA

Género: [illegible]
Idea Original: [illegible]
Director: [illegible]
Diseño de personaje: [illegible]
Guion: [illegible]
Estudio: [illegible]
Episodios: [illegible]

SEIYUUS:

Kotarou: [illegible]
Kotori: [illegible]
Lucía: [illegible]
Chihaya: Saya Shinomiya
Akane: [illegible]

RAGNASTRIKE ANGELS

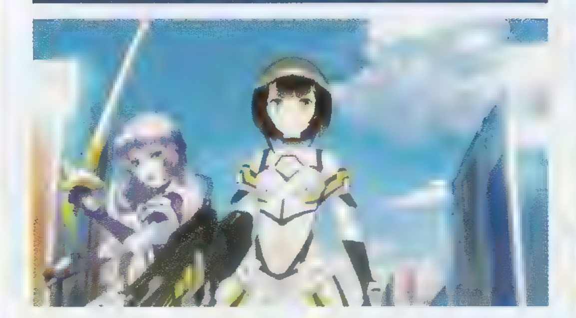
DIVERSIÓN A LO GRANDE





Por Nozomu Rodríguez

¿De casualidad tienes seis minutos que te sobren?, ¿sí? ¡Qué bueno!, porque tenemos algo qué mostrarte, y, si te gustan los videojuegos, las chicas lindas y las armas futuristas, de seguro te va a encantar.



Se trata de *Ragnastrike Angels*, una serie animada hípercortita, producida por el estudio *Satelight* y dirigida por **Jun'ichi Wada**, la cual comenzó a transmitirse a través de la cadena *Tokyo MX* a partir del mes de abril pasado.

Este pequeño gran show forma parte de una gran campaña publicitaria para promover el nuevo videojuego de la empresa de software *Dingo Inc.* (los genios detrás de las trilogías de *Hatsune Miku: Project DIVA y Love Live! School Paradise*), titulado (¡adivinaste!) *Ragnastrike Angels*.

La serie consta de 12 episodios de 30 segundos cada uno, por lo cual te la puedes echar enterita en tan sólo seis minutos.

MUERTE, DESTRUCCIÓN Y LIPSTICK

Ragnastrike Angels nos cuenta la historia de un grupo de élite que debe salvar al Japón del año 2035, de unas horrendas criaturas gigantes, llamadas "fiarem". Este escuadrón, conocido como Ragna Strikers, está compuesto por seis valientes jovencitas: Ayano, Hinata, Nagisa, Kasumi, Moka e Izuki, quienes hacen uso de una tecnología de aceleración de crecimiento celular para convertirse en guerreras de 50 metros de estatura.

A pesar de ser del tamaño de un edificio y de contar con armas de última generación, a las Ragna Strikers les hace falta algo para cumplir con su misión. Verás, para poder desencadenar todo su poder, estas chicas necesitan unir sus mentes a la de un comandante de operaciones especiales, papel que desempeñará el jugador dentro del videojuego a estrenarse en estos días.



A decir verdad, el anime de *Ragnastrike Angels* (o RAGST, como prefieras llamarlo) no es nada del otro mundo, a pesar de que su argumento no suena para nada mal. La serie se centra en mostrarnos partes de la vida diaria de las heroínas (eso sí, con su buena dosis de fan service) y hace a un lado la acción de las batallas.

Como sea, este anime sólo dura seis minutitos, así que no perderás demasiado tiempo en decidir si te gusta o no. El videojuego, por otra parte, luce genial y todo apunta a que será todo un hitazo.





KONO BIJUTSU-BU NIWA MONDAI GA ARU!

EL ARTE DE HACER BOBERIAS

El 7 de julio pasado, se estrenó, tras varios años de espera, la adaptación al anime del manga original del artista conocido como **Imigimuru**. Se trata de *Kono Bijutsu-bu niwa Mondai ga Aru!* (o *Konobi*, para más rápido), serie que debutó a través de las pantallas de *TBS*, con muy buen rating.



El manga se estrenó en la revista *Dengeki Maou* de la editorial ASCII Media Works, en diciembre de 2012 y, desde entonces lleva 6 volúmenes recopilatorios, de los cuales, el primero se publicó en mayo de 2013, todo un récord.

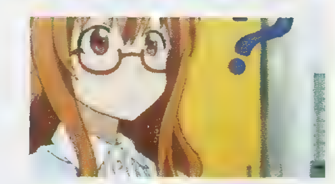
El tema de apertura corre a cargo de la gran **Nana Mizuki**, con el título de *Starting Now*! Cabe resaltar que esta genial seiyuu, también realiza un pequeño cameo en un papel secundario, como la "supervisora del club de arte", Yumeko Tachibana.

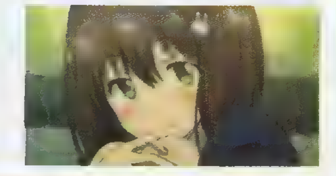
UN CLUB DISFUNCIONAL

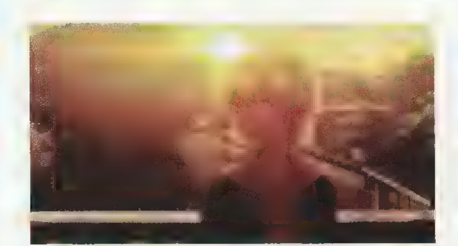
Konobi cuenta la historia de cinco chicos (bueno, dos hombres y tres chicas), que forman parte del club de arte de su secundaria. Sin embargo, no se trata de un club cualquiera, sino de uno, donde sólo los más disciplinados y talentosos artistas pueden entrar. ¡Es broma!, en realidad, los integrantes de este peculiar grupo sólo tienen una cosa en común: ¡son una bola de raros!

Para empezar, tenemos al presidente del club. Se presume que tiene un nombre, sin embargo, todos lo llaman, simplemente, "Presidente". Él es el mayor de todos los integrantes, y, como tal, podría esperarse

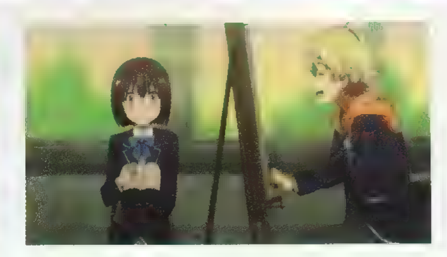












que fuera también el más responsable. ¡Pero no!, en realidad, este chico es todo un holgazán y se la pasa durmiendo todo el día.

Después, tenemos a Mizuki. Ella es la protagonista de la serie y es también "la más normal de los cinco". Su especialidad es pintar manzanas y fantasear con el día en el que su compañero, Subaru Uchimaki se fije en ella.

Tiene un carácter tímido y es muy responsable en cuanto a su trabajo en el club. Sin embargo, cuando se trata de llamar la atención de su amor platónico, puede llegar a ser toda una acosadora.

Esto nos lleva a Uchimaki. Él es un chico güerito, flaquito y aparentemente inofensivo. Pero recuerda, las apariencias engañan, ya que el sueño de la vida de este raro muchachito es pintar a su waifu (esposa) perfecta. ¡Sí!, tal como lo oyes, este bobo sueña con casarse algún día con un personaje de anime que él mismo dibuje (lo cual pone súper celosa a la pobre Mizuki). A menudo, la gente piensa, con toda razón, que es un pervertido.

Por último, tenemos a Colette y a María. La primera de ellas es rubia, simpática y talentosa, aunque casi nunca se aparece por el club. Es de origen extranjero y todavía no se acostumbra muy bien a la vida en Japón.





La segunda de ellas es pelirroja, impulsiva y muy curiosa. A ella, al igual que a Uchimaki, le interesan mucho el anime y el manga, por lo cual Mizuki sospecha que le quiere bajar el novio.

Merece una mención honorífica el profesor Koyama. Un maestro gordito y bonachón que se encarga de dirigir las actividades del club. Bueno, en realidad, el buen profe sólo se pasa por el salón muy de vez en cuando y, ciertamente, nunca hace nada por sus alumnos. Pero, eso sí, siempre se le ve con una sonrisa en la boca y con una frase de aliento.



POR AMOR AL ARTE

Al igual que muchas de las comedias de vida diaria, *Konobi* cuenta pequeñas anécdotas del día con día de sus personajes. Sin embargo, 90 por ciento de la trama de cada capítulo se centra en la obsesión de Mizuki con Uchimaki.

La cosa es que a Uchimaki no sólo no le interesa Mizuki, ¡no le interesan las mujeres de carne y hueso! A tal extremo llega su trauma con las chicas en 2D, que es capaz de rechazar a varias pretendientes que lo quieren como su novio. Y no sólo eso, sino que a menudo dice cosas bastante grotescas acerca de las mujeres de verdad. ¿Qué le viste, Mizuki?

¡Cierto!, a la ingenua de Mizuki le llamó la atención que, cierto día, por única ocasión, Uchimaki fue sumamente amable con una niña perdida a quien su mamá buscaba desesperadamente. Con eso bastó para que nuestra heroína terminara perdidamente enamorada del despistado chico rubio.

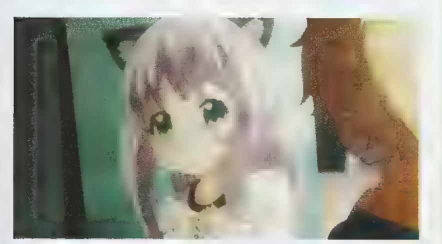
Aquí es donde entran las otras amigas de Mizuki: Kaori, Sayaka y Kyouko, quienes animan a su querida amiga a nunca darse por vencida con su amor por Subaru y le dan consejos para llegar hasta su friki corazón.

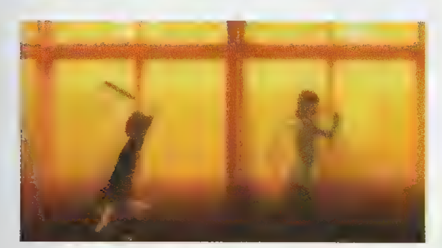
Pero bueno, si al menos Uchimaki se portara bien con ella de vez en cuando, podríamos decirle a Mizuki que la esperanza muere al último. Pero éste no es el caso. Muy por el contrario, estos dos siempre se la pasan peleando por todo y quien los viera, a simple vista, diría que se caen muy gordos.







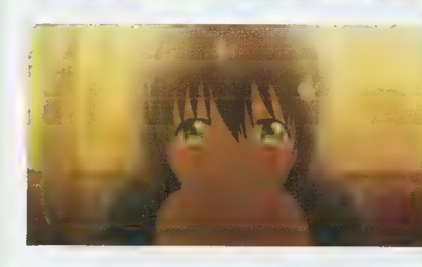




RISAS DE COLORES

Como ya mencionamos antes, esta serie es una colección de pequeños *sketches* que nos muestran la vida diaria de los integrantes del club de artes. En general se trata de situaciones graciosas, aunque, de vez en cuando, también hay una que otra lagrimilla.

Puede que *Konobi* no sea el anime más importante del siglo, pero sí es bastante divertido. Después de todo, se trata de una comedia, ¿no? La animación es brillante, alegre y colorida, especialmente los paisajes y la iluminación. Los personajes, por su parte, son tan peculiares que de seguro te recordarán a alguno de tus amigos y, finalmente, la historia es graciosa a más no poder.
Si esperabas ver una historia de superación, en la que cinco artistas novatos alcanzan la fama mundial después de años de práctica y esfuerzo, de una vez te decimos que eso no va a suceder. Pero si, por el contrario, buscas una serie alegre, visualmente bella y llena de emociones, éste es tu lugar.
¡A pintar se ha dicho!



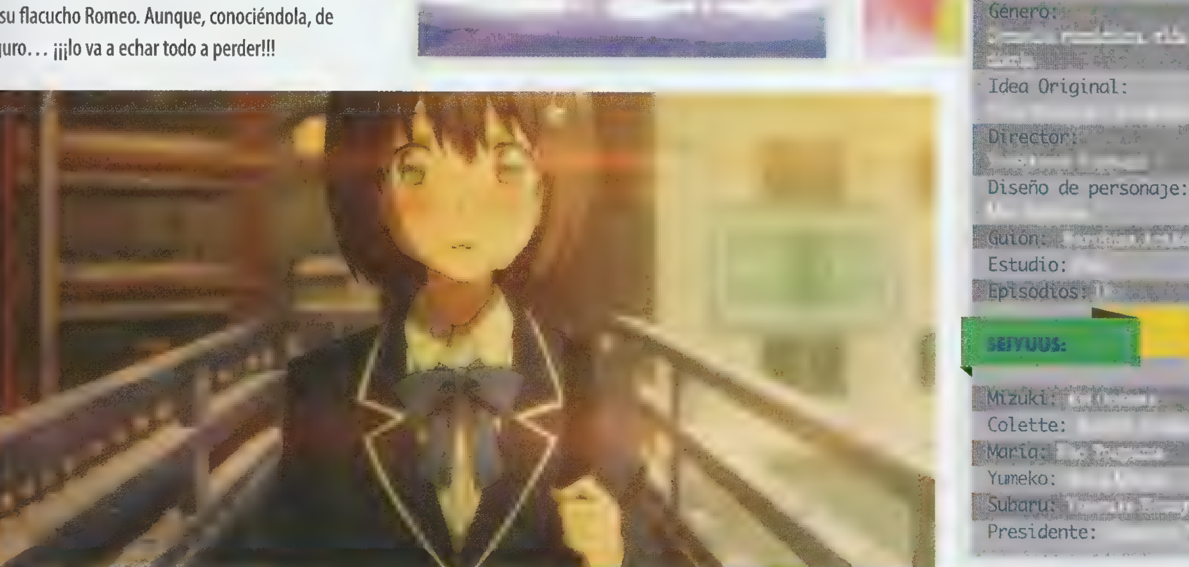




Bueno, para ser justos, la actitud de Uchimaki hacia las mujeres ha cambiado un poquito con el paso del tiempo. Hay que recordar que, en su primer día en el club, el muy grosero, se negó a darle un amistoso saludo de mano a Mizuki.

Sin embargo, con el transcurso de los meses, su corazón parece haberse ablandado un poquito y ha llegado a tener gestos bastante lindos con su enamorada secreta, como la vez que decidió no abandonar el club sólo para no entristecerla, o cuando pintó un retrato de ella en uno de sus cuadernos sin que la chica se diera cuenta. Pensándolo bien, tal vez la pequeña Mizuki sí tenga una pequeñísima oportunidad de conquistar el corazón de su flacucho Romeo. Aunque, conociéndola, de seguro… ¡¡¡lo va a echar todo a perder!!!



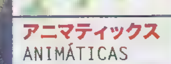


FICHA TÉCNICA

Género:
Idea Original:
Director:
Diseño de personaje:
Guion:
Estudio:
Episodios:

SEIYUUS:

Mizuki:
Colette:
Maria:
Yumeko:
Subaru:
Presidente:



LA NUEVA ERA DEL ANIME OCCIDENTAL

¿ES MOMENTO DE CREAR NUEVOS CONTENIDOS?

Por Nozomu Rodríguez

Sí, ya sabemos que muchos de nuestros lectores hacen toda clase de gestos cuando escuchan la frase "anime occidental". Y, honestamente, los entendemos. ¡De veras! nada más hay que recordar lo que *DiC Entertainment*, hizo con personajes tan icónicos como *Mario*, *Link* o Sonic (el erizo en los años 90), o lo que casi le ocurrió a *Sailor Moon*, cuando cayó en manos de la diabólica compañía americana *Toon Makers*, para darse cuenta de que el anime extranjero de esa época, simplemente, era muy, pero muy, muy malo.



Sin embargo, los tiempos han cambiado y todo parece indicar que la nueva era del anime occidental ha llegado. ¡Así es!, en nuestros días, la animación japonesa es tan popular en Europa y América, que varios creadores han decidido arriesgarse a la burla y sumar su talento a este fenómeno. Así que, olvidémonos de los fracasos del pasado y abramos la mente para explorar el mundo del anime fabricado más allá de las fronteras del Imperio del Sol Naciente.

HAMBURGUESAS CON MUCHO WASABI

Como ya hemos admitido al inicio de este artículo, los animes occidentales noventeros no fueron precisamente brillantes. Sin embargo, con la llegada del nuevo milenio, nuevas series extranjeras asomaron la cabeza.

Algunas de éstas tomaron un concepto que ya existía y lo adaptaron al estilo de la animación japonesa. El ejemplo mas recordado de este tipo de shows es la versión del año 2003 de *Los jóvenes titanes*, la cual duró al aire más de tres años e incorporaba, no solo un estilo muy japones, tambien añadía elementos, gags comicos propios del manga, y demas iconografía oriental a las aventuras de este grupo de superhéroes.

El tema de apertura de esta serie era interpretado por un dueto de idols japonesas, conocido como **Puffy**

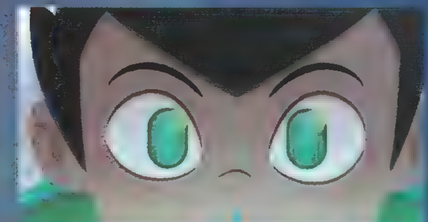




AmiYumi (¿te acuerdas de ellas?). Pues bien, estas lindas chicas continuaron con la tradición del anime occidental, al protagonizar (en modo chibi), su propio show de TV hecho en América, llamado *Hi! Hi! Puffy AmiYumi*, el cual se estrenó en 2004.









Otras series de Cartoon Network, también se sumaron a la fiebre de la influencia del anime. [illegible] Ben 10 [illegible] por el grupo de creadores **Man of Action**, y transmitida a partir de mediados de la década pasada.



Sin embargo, un estilo [illegible] que hasta la fecha [illegible] Avatar: La leyenda de Aang (2005) [illegible] y su secuela Avatar: La leyenda de Korra (2012). [illegible]

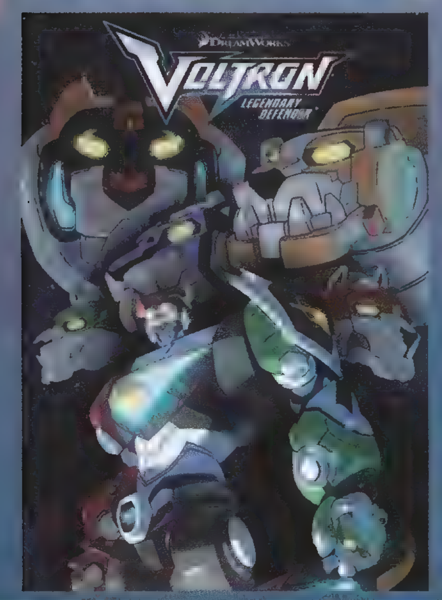




Un caso muy aparte [illegible] Kappa Mikey (2006) [illegible] (2013). [illegible] anime, y [illegible] RWBY. [illegible] la idea, [illegible] "parodiar" del estilo del anime.







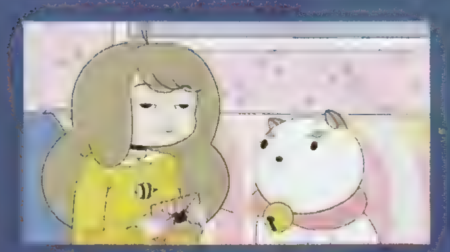


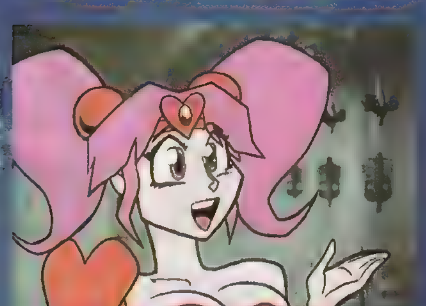


CLÁSICOS RENACIDOS

Aunque el modelo de adaptar series occidentales al estilo anime tuvo bastante éxito, tal parece que la moda, hoy, consiste en revivir viejos clásicos de la a[illegible] japonesa, sólo que producidos por empresas americanas. La nostalgia, aquí, es el ingrediente principal, ya que la motivación para traer de regreso de la tumba a estos shows, nace del gran amor que los fans sienten por los programas que veían en su infancia.

Pero, ¡¡¡a ver!!!, queremos que entiendas bien la magnitud de este fenómeno. Tú has visto cómo los veinteañeros y treintañeros se vuelven locos cuando mencionas *Dragon Ball Z, Saint Seiya o Los súper campeones*, ¿no? Ahora imagínate que ninguna de esas series fuera recordada en Japón (o peor aún, que nunca hubiese existido por allá, ya verás por qué lo decimos), y que una empresa mexicana se aventara el paquete de producir una nueva temporada de las aventuras de Gokú, Krilin y los demás. ¡Sí!, de ese tamaño es lo que sucede con nuestros vecinos del norte.





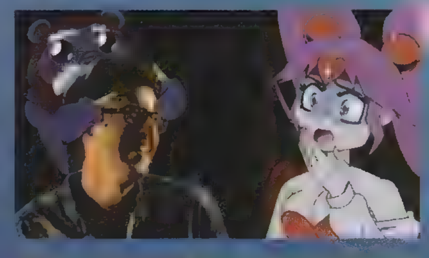
Todo el mundo recuerda a *Astroboy*, como uno de los animes más representativos de la historia (por algo se le apoda a **Osamu Tezuka** como "el padre del anime", ¿no crees?). Por eso, cuando un equipo norteamericano, comandado por el director **David Bowers**, decidió traer a este pequeño robot, de vuelta en una película del año 2009, la expectativa fue enorme. Lamentablemente, la recepción de los fans no fue del todo buena, pero el intento se hizo; aun así, el año pasado, se hizo la presentación, de un nuevo proyecto tipo reboot del pequeño robot, dirigido por **Florian Thouret**, y coproducido por los estudios *Shibuya Productions* (Mónaco), *Caribara Productions* (Francia), y *Tezuka Productions* (Japón), en donde se busca darle una imagen contemporánea a la serie, manteniendo los elementos más icónicos del original *Astroboy* de 1963, aunque para este proyecto aún no hay fecha de estreno, ya se puede disfrutar un *Teaser* por *Youtube*.

El ejemplo que nos queda más cercano en cuanto a fechas, es el estreno de *Voltron: Legendary Defender*, en el mes de junio pasado, a través de Netflix. Este reboot del clásico ochentero es una coproducción entre esa plataforma de streaming y *DreamWorks Animation*. Lo curioso del caso es que *Voltron* nunca existió en Japón, y el clásico que tanto amamos [illegible]zcla de las series japonesas *Hyaku Juuou Go*[illegible]*kou Kantai Dairugger XV*.



De la misma manera, la afamada saga de *Gatchaman*, que marcó la infancia de millones de japoneses, fue adaptada no en una, sino en dos series de este lado del mundo: *Fuerza G* (1972) y *La batalla de los planetas* (1978), ambas con tramas y personajes diferentes (a pesar de que fueron adaptadas a partir del mismo material). El chiste es que la empresa canadiense *Corus Entertainment*, tiene planes para regresar a la vida *La batalla de los planetas*, en 2017. ¿Cómo ves?, eso sí, tendrán que trabajar mucho los diseños, si es que quieren complacer tanto a los fans de antaño, como a las nuevas generaciones.

Para ese mismo año, está programado el estreno de una serie animada basada en *Megaman*, en la cual, tentativamente, participaría el grupo *Man of Action*, en conjunto con *Dentsu Entertainment*. A ver si ahora sí, un anime occidental le hace justicia a un personaje de videojuegos.







¡ABRAN PASO A LA SANGRE NUEVA!

En 2012, *Toei Animation* nos sorprendió con un video promocional de una nueva serie. Se trataba de *Miraculous*, les aventures de *Ladybug et Chat Noir*, un concepto creado por el escritor francés Thomas **Astruc**, y que la compañía japonesa se [illegible] metido a animar. El promo lucía genial, con una heroína única en su tipo y una animación genial. Sin embargo, después de algunos problemas técnicos y financieros, la producción del proyecto pasó a manos del estudio coreano *SAMG Animation*.

A pesar de que *Ladybug*, originalmente estaba pensada para realizarse con animación tradicional en 2D ([illegible] una variante CGI), el nuevo equipo decidió recurrir completamente a la animación por computadora para abaratar los costos. El resultado lo pudimos ver en abril pasado, con el estreno de *"Prodigiosa: Las aventuras de Ladybug"*, que es el nombre con la que *Disney Channel* promocionó la serie en latinoamerica.

No obstantes los esfuerzos de las grandes productoras, han sido los fans quienes le han dado nuevas fuerzas al anime occidental. Muestra de ello es *RWBY*, una serie de anime estadounidense 100% independiente, ha tenido mucho éxito alrededor del mundo. Este show, distribuido gratuitamente por internet, ha alcanzado las nubes en desde su estreno en 2013, y aún, a pesar de la muerte de su creador, **Monty Oum**, esta serie ha demostrado que el buen anime occidental sí existe. De hecho, la web parece ser el suelo más fértil para que crezcan nuevos proyectos de anime occidental, a pesar de que algunos de ellos nacieron como parodias de series japonesas.

Por ejemplo, *Oishi Highschool Battle*, una serie creada para aparecer ocasionalmente en el canal de *YouTube*, del dúo cómico **Smosh**, alcanzó grandes alturas desde su estreno en 2012, aun cuando a todo el mundo le quedó muy claro que se trataba de una parodia.

Hablando de sátiras y de *YouTube*, otra serie de anime, llamada *School Girl Crush* hizo su aparición en las pantallas de ese sitio en el canal de *Animation, Domination High-Def*, de la cadena televisiva *FOX*, en enero de 2015, para el disfrute de los fans del humor negro. Un último ejemplo, de muchos que flotan por la red, es la serie *Bee and Puppycat*, que tiene un estilo muy influido por el anime y que se estrenó en 2013, antes de ser adquirida por la compañía de animación *Frederator*.

CUESTIÓN DE INTERCAMBIOS

Pero bueno, ahora que vivimos en la época de la globalización, las fronteras se han ido desvaneciendo poco a poco. ¿Qué sería de series occidentales actuales como *Steven Universe* o *Star vs. Las fuerzas del mal*, sin referentes como *Sailor Moon*, o *Card Captor Sakura*? ¿Qué pasaría con shows como *Boku no Hero Academia* o *Afro Samurai*, sin la influencia de los cómics americanos? Eso, sin contar las muchas versiones que se han hecho en Japón de las aventuras de varios súper héroes estadounidenses, desde *Las Chicas Súper Poderosas* hasta *Wolverine*.

Las producciones extranjeras han existido desde que el anime inició su camino hace casi ya medio siglo. Algunas han sido buenas, algunas malas y otras peores, pero el chiste es y seguirá siendo continuar con el intercambio entre ambos estilos, y que los que hoy son espectadores, mañana se conviertan en creadores. ¿Quién sabe?, a lo mejor, dentro de unos años, hablemos de la creciente industria del anime mexicano (soñar no cuesta nada).

[illegible] Entertainment/Time Warner
[illegible]rtoon Network/Time Warner
[illegible] Man of Action/Time Warner
[illegible]
[illegible]/David Bowers/Summit Entertainment
[illegible]

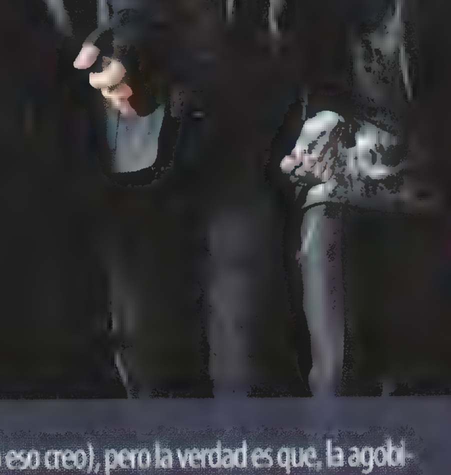
FINAL FANTASY XV

LA ESPERA HA TERMINADO

"No existen el bien y el mal en sí mismos, sino que es la misma mente humana que los genera"

William Shakespeare.





Dicen que no hay mal que dure mil años, ni gamer que lo aguante (o eso creo), pero la verdad es que, la agobiante espera tras el desarrollo de *Final Fantasy XV*, es algo que pocos aguantan; afortunadamente la incertidumbre ha llegado a su fin, y podemos adentrarnos más a fondo en la más reciente entrega de la franquicia estrella de *Square Enix*, un juego que busca convertirse (de nuevo), en un referente del medio JRPG en todo el mundo.

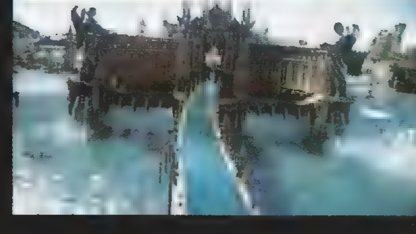
UNA HISTORIA, UNA VIDA

¡¡¡Han pasado ya 10 años desde su anuncio en el *E3* (*Electronic Entertainment Expo*) del 2006!!! ¿Saben cuánto es eso en años de chocobo?

Llevar a cuestas el nombre *Final Fantasy*, no es nada sencillo, sobre todo siendo una franquicia tan longeva, que ha tratado de reinventarse en los últimos años. Anunciado en 2006, bajo el nombre original de *Final Fantasy Versus XIII*, y siendo en aquel entonces dirigido por **Tetsuya Nomura**, como una exclusiva de *PlayStation 3; Versus XIII* sería un drama shakesperiano, ambientado en la saga *Fabula Nova Crystallis*, historia que *Square Enix*, tenía preparada a fin de darle el adiós a los conceptos clásicos de la franquicia (mismos que fueron parte icónica del juego), iniciado así una nueva etapa; para dicho fin, se incluían, además de *Versus XIII*, los juegos: *Final Fantasy XIII* y *Final Fantasy Agito XIII*, éste último cambiaría posteriormente su nombre a *Type 0*, aunque se conservaría el registro del nombre *Agito*, para un futuro título.

Desafortunadamente no todo es miel sobre hojuelas, y lo que tenía que ser la reluciente joya en la corona de *Square Enix*, poco a poco se transformó en un elefante blanco, difícil de controlar. La meta de conseguir un juego que no sólo fuese el icono del *PlayStation 3*, sino







Esta no es la primera vez que *A-1 Pictures*, trabaja con *Square Enix* en un proyecto animado, relacionado con *Final Fantasy*. Tiempo atrás se encargó de animar el corto *On the Way to a Smile: Episode Denzel*, incluido en la edición blu-ray de *Final Fantasy VII Advent Children Complete*, inspirado en la novela *On the Way to a Smile*, de **Kazushige Nojima**.

de toda la pasada generacion, tanto en el aspecto visual, como en jugabilidad, se veia muy lejana; repentinamente, y a excepción de un "trailer extendido" presentado en 2011, el



equipo encargado de *Versus XIII*, guardó (por un buen tiempo) un incómodo silencio.

Tras una serie de atrasos, extensos tiempos de desarrollo, que se detenían repentinamente a favor de otros juegos, además de fuertes y constantes rumores de su cancelación, finalmente en la conferencia previa al *E3* de 2013, *Square Enix* rompió el silencio, anunciando con bombos y platillos, que el juego no sólo continuaba en desarrollo, además se anunciaron grandes cambios.

Iniciando con el nombre del juego, dejando a un lado el añadido *Versus XIII*, y pasando a llamarse simplemente *Final Fantasy XV*, viéndose favorecido en el aspecto visual, gracias al nuevo motor gráfico, *Luminous Engine*, pero sufriendo del inminente salto generacional de consolas, siendo ahora un juego destinado a *PlayStation 4* y *Xbox One*, perdiendo así la exclusividad con *Sony*, además el proyecto le diría adiós al director **Tetsuya Nomura**, dejando a **Hajime Tabata** en su lugar.

EL RESURGIR DEL FÉNIX

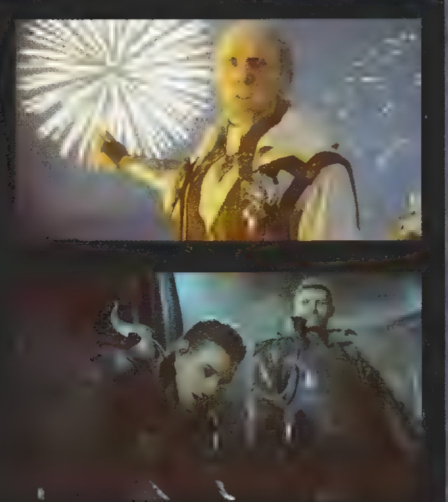
En esta ocasión nos encontramos ante un juego de gran escala, de estilo "mundo abierto", realmente inmenso, ciclos de día y noche lucen como nunca, escenarios muy extensos y de tipo fotorrealista, mismos que pueden recorrerse a pie o en vehículos; cabe destacar que todos estos elementos, respetan la nueva filosofía del estudio basada en, "fantasía inspirada en la realidad", por lo que, desde el más bello edificio, hasta una pequeña roca, tendrían bases realistas en su concepción.

Esto también afectó al diseño de los personajes, los cuales se adaptaron a la nueva trama, sufriendo cambios que van desde una simple actualización de vestuario, o cambios más radicales, como el padre de Noctis, el Rey Regis Lucis Caelum, que pasó de ser un guapo caballero, con traje a la medida y estilo británico, a un rey de mayor edad, con un porte y presencia tal, que imponen respeto, claro sin perder la calidez en su mirada; otros simplemente no tenían cabida en la nueva trama, y fueron sustituidos, es el caso de Stella, personaje femenino que en viejos trailers, se le veía interactuando de manera cercana con el Príncipe Noctis Lucis Caelum (protagonista), y que desapareció a favor de un personaje con más caracter y relevancia en la historia, la princesa Lunafreya Nox Fleuret.

Además de añadir nuevos integrantes como la simpática mecánica automotriz, Cindy Aurum, quien aparte de generar polémica entre propios y extraños por su revelador vestuario, jugará un papel importante en el desarrollo del juego y en el propio gameplay.

El argumento de *Final Fantasy XV*, está inspirado en una frase de **William Shakespeare**, de su obra *Hamlet*: "No existen el bien y el mal en sí mismos, sino que es la misma mente humana que los genera". Con una historia, independiente de las anteriores, se nos narran las desventuras del príncipe Noctis, que junto a sus tres amigos Prompto, Gladius e Ignis, buscarán reconquistar su trono desde el exilio, en un mundo que mezcla modernidad con elementos clásicos, batallas épicas, monstruos milenarios, y por supuesto la respectiva fantasía.





En cuanto al modo de juego, se ha optado por un sistema de batalla en tiempo real, y combates con un estilo similar al visto en la saga *Kingdom Hearts*, en lugar de las clásicas batallas por turnos de anteriores entregas.

Noctis puede hacer uso de distintas armas como espadas, dagas, lanzas y pistolas (sniper incluida), así como magia y artefactos. Cada uno de estos elementos los podremos asignar en uno de los cuatro puntos del Pad direccional, y podemos ir alternando su uso, elegir cómo nos equipamos puede cambiar bastante el estilo de juego; se agradece el regreso de la habilidad de drenar al enemigo, algo que extrañábamos desde la octava entrega.

CAMBIEMOS ALGUNAS COSAS

El uso de la magia es bastante diferente a lo acostumbrado, pues para usar los hechizos de agua, fuego y electricidad, tendremos que extraer estas esencias de la naturaleza, en diferentes puntos de los escenarios (que insisto, son enormes). Como ya se ha visto en diversos demos, Noctis cuenta con los respectivos ataques fuertes, y uno débil, así como una habilidad llamada "La Impetus", característica propia de esta entrega, y que nos encantó desde los primeros trailers, permitiéndonos teletransportarnos a un punto elevado del escenario, desde el cual podremos analizar el campo de batalla, curarnos, e incluso planear emboscar a un enemigo, y acabarlo (de ser posible) de un solo golpe.

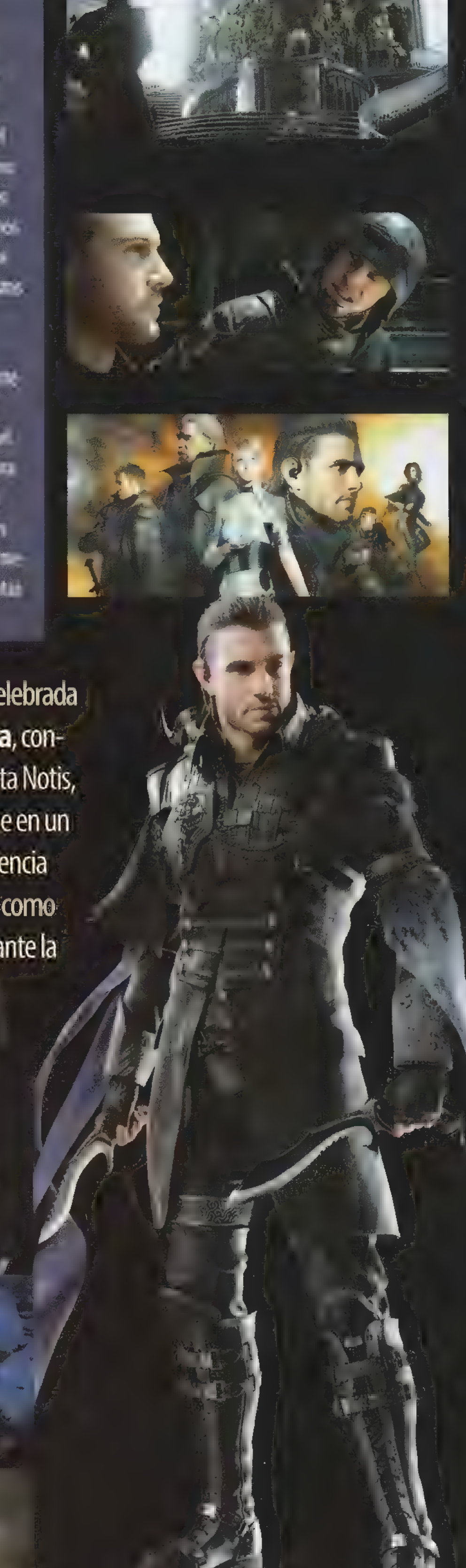
Tus compañeros de batalla son manejados por la I.A. (inteligencia artificial), y no sólo están ahí para atacar, también pueden rescatarte. Podremos darles órdenes para poder realizar un ataque especial que funciona en conjunto, por ejemplo, si te sitúas en la espalda de un enemigo, junto a un compañero, realizan un ataque combinado muy espectacular.

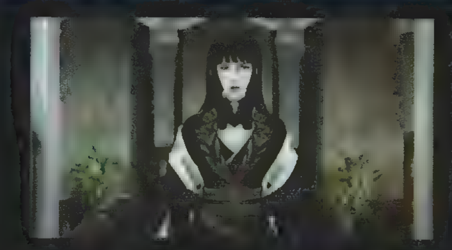
AUMENTANDO HABILIDADES

Como en todo buen juego de rol, la progresión juega un papel muy importante; la gran cantidad de tipos de armas no sólo modifican nuestras estadísticas, ya que también cambian nuestros movimientos de ataque, y el árbol de habilidades es lo suficientemente extenso, como para simular las diferentes maneras de evolucionar a los personajes. Para desarrollar las habilidades necesitaremos puntos XP (puntos de experiencia), los cuales tendremos que asignar entre habilidades ofensivas y defensivas; estos se comparten entre todos los miembros del grupo.

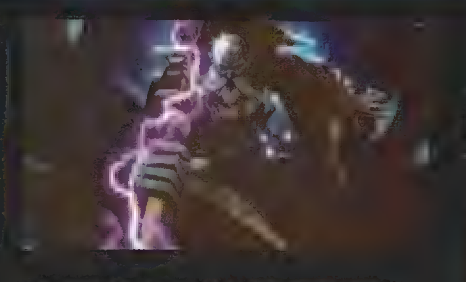
Todos estos puntos AP, no se suman automáticamente a nuestras estadísticas. Se asignan una vez que nos vayamos a dormir; dependiendo de la comodidad del alojamiento, un campamento a mitad del campo, una caravana, o una habitación de hotel, acumulas más o menos puntos a través de multiplicadores, los cuales trabajan en conjunto con diferentes accesorios que mejoran nuestras estadísticas, y algunos nos dan distintas ventajas especiales.

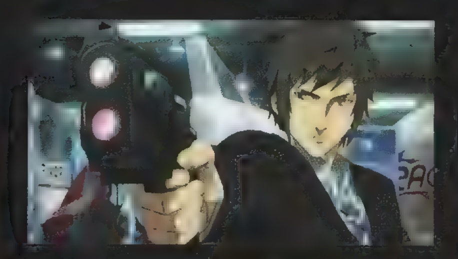
> Durante la pasada convención *PAX*, celebrada en Seattle, el director **Hajime Tabata**, confirmó que la evolución del protagonista Notis, abarcará 10 años de su vida, por lo que en un punto, podremos verlo con una apariencia muy semejante a la de su padre, tal y como se le vio en el avance presentado durante la *Gamescom*, de este año.









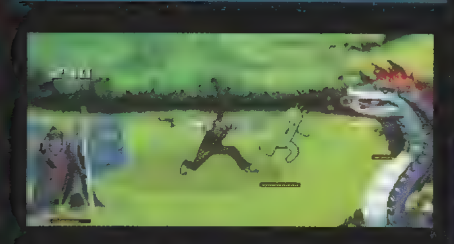


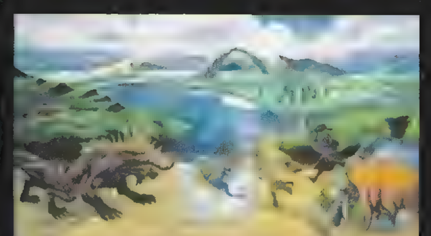
GAMEPLAY CON BUENA SAZÓN

Algo muy importante en *Final Fantasy XV* es la comida. [illegible] mucho entusiasmo en su concepcion. A lo largo del juego, podemos recoger ingredientes, e ir aprendiendo nuevas recetas para cocinar; estos alimentos nos brindaran potenciadores de diferentes tipos, como mayor defensa, ataques o multiplicadores de puntos de experiencia, entre otros, además de que es muy divertido ver a los personajes cocinar, y disfrutar de sus alimentos, después de una buena batalla.

NO PODÍAN FALTAR LOS MINIJUEGOS

Existen distintos minijuegos y submisiones a lo largo de la historia, mismos que se pueden realizar con cada uno de los cuatro personajes. Noctis protagoniza un elaborado juego de pesca. Ignis es el cocinero del grupo. Gladiolus es un fan de la supervivencia, y Prompto es el fotógrafo, así que ya te imaginarás de qué tratan los minijuegos.





Este aspecto, además de darle variedad a la trama, permite al jugador tener un momento de relax, y regresar más fresco a seguir con la línea principal, obviamente después de un buen rato de esparcimiento.

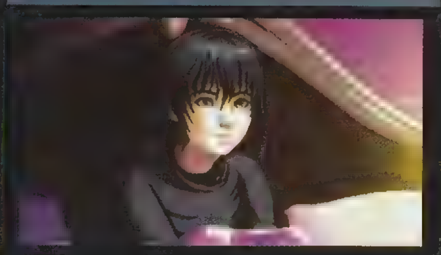
La música corre a cargo de la compositora **Yoko Shimomura**, quien ya ha trabajado en otros títulos de la compañía, como *Kingdom Hearts* y *Parasite Eve*. El Tema principal será la melodía clásica *Stand by Me*, de **Ben E. King**, interpretada en esta ocasión por la agrupación **Florence & The Machine**.

AÚN HAY MÁS

El pasado mes de marzo, durante el evento de *Uncovered Final Fantasy XV*, celebrado en el *Shrine Auditorium* (Hollywood, California), se confirmo el 30 de septi[illegible]bre de 2016, como fecha oficial de lanzamiento (fecha que posteriormente cambio al 29 de noviembre), [illegible] videojuego, mismos que servirían como antesala para presentar el argumento antes de su lanzamiento.

Kingsglaive Final Fantasy XV, fue una de las cartas más atractivas de este amalgama multimedios; un largometraje de animación CGI, donde se narran los acontecimientos en el reino de Lucis, prev[illegible] mostrandonos a un subgrupo de héroes con un gran peso argumental, los *Kingsglaive*, un miniejército que fungen como la guardia personal del rey, y de entre los cuales sobresale el personaje Nyx, quien j[illegible] prometida (a la fuerza) de Noctis, la princesa Lunafreya, nos permiten conocer más, sobre l[illegible] del reino de Tenebrae, creando un interesa[illegible]do de la línea argumental principal.

Una historia paralela y complementaria, d[illegible] podemos disfrutar de la voz del actor **Sean Bean**, interpretando al rey Regis, padre de Noctis.



Obviamente los otakus, y fans de la animación tradicional 2D en general, no están excluidos, *Brotherhood: Final Fantasy XV*, en una miniserie anime, de cinco capítulos, donde se narra la extraordinaria amistad del Príncipe Noctis y sus tres amigos. La produccion está a cargo del estudio *A-1 Pictures*, y la dirección corre a cargo de **Soichi Masui**.

Tambien los amantes de los juegos retro estarán más que contentos con *A King's Tale: Final Fantasy XV*, un juego descargable para *Xbox One* y *PlayStation 4*. Se ambienta 30 años antes de los sucesos principales, con un joven Rey Regis, y con un aspecto que evoca los clásicos de 16 bits, presenta una mecánica lineal de acción 2D, con golpes, magia e invocaciones.

SÓLO RESTA DISFRUTARLO

[illegible] lanzamiento de una demo titulada *Episode Duscae*, se permitió a los fans, conocer una probadita del juego, así como compartir sus experiencias con los desarrolladores, a fin de mejorar cada aspecto del producto final, [illegible] juego bastante pulido, una buena historia, [illegible] combate inteligente y divertido, un mundo [illegible] interesante, con multitud de incentivos [illegible]

[illegible] juego bien planeado, como pocos hemos [illegible] *Square Enix*, quiso ofrecernos años atrás, en el mítico *Versus XIII*.

[illegible]






CONEXIÓN
MANGA


CONEXIÓN
MANGA
火影
NARUTO © STUDIO PIERROT/2002

¿EL FANSERVICE EN DECANDENCIA?

Por Lobo

En *One Piece*, vimos cómo Nami, después de dos años de ausencia, "creció" por todos lados, cambiando radicalmente su, de por sí, voluptuosa anatomía, y usando ropas más provocativas y cabello más largo, con lo cual el mangaka **Eiichiro Oda** realmente cumplió con una de las primeras reglas del fanservice y esta es: "Darle al público exactamente lo que quiere ver".

Y es que, a fin de cuentas, uno de los grandes atractivos del anime y el manga es darle al público ese "placer gratuito" que se consigue a través de las escenas fanservice, en donde podemos ver a nuestros personajes favoritos en escenas un poco –o un mucho– subidas de tono.

Sin embargo, esto también tiene un lado negativo, pues al complacer los deseos del público, dándole "todo lo que quiere" se puede caer en un "círculo vicioso" en donde entre más fanservice explícito ponen los mangakas y los creativos de anime, el público sigue pidiendo escenas cada vez "más picantes".

CUANDO EL FANSERVICE SÍ ERA FANSERVICE

En todo el mundo existe el fanservice, recordando al público que, ya sea en cartoons, series o películas, personajes o actores atractivos, el atractivo visual no afecta la trama de una serie o película, pero que es algo que la audiencia quiere ver.

Sin embargo, cuando se trata de Japón, el fanservice en anime y manga toma connotaciones radicalmente diferentes, esto debido a un "pequeño detalle" y es que los chicos y las chicas que protagonizan las diversas series de la animación nipona, son extremadamente atractivos para el público otaku, por lo que los fans del anime siempre quieren ver "un poquito más" de sus personajes favoritos, ya sean en escenas de baño, de playa o incluso viéndolos usando diversas ropas.





Ahora bien, aunque el término fanservice comenzó a popularizarse a finales de los 80´s, lo cierto es que este ha estado presente prácticamente desde que existe el manga y el anime, pues por ejemplo en *La Princesa Caballero*, vemos la sexy transformación de la joven bruja Heckett en un pequeño gato.

Aun Candy White tuvo su "momento fanservice", cuando, al estar cambiándose de ropa, su mascota, el mapache Clint, entra a la habitación y la ve desnuda, aunque claro, sólo veíamos la cara y los hombros de Candy, pues al principio el fanservice era "sexy, pero recatado".

Sin embargo todo cambió con la llegada de *Cutey Honey*, en los 70´s, quien podría considerarse el primer personaje 100% fanservice del anime, pues todo en ella, desde su físico hasta sus escenas de acción era completamente un "servicio al fan", al mostrarla usando sexys ropas o completamente desnuda cuando realizaba una de sus transformaciones.

La creación de *Cutey Honey*, llegaría incluso a influenciar a mangakas como **Fujiko Fujio**, sobre todo en su manga *Esper Mami*, que trataba sobre Mami Sakura, una chica de 14 años con poderes psíquicos con los cuales ayuda a las personas y de vez en cuando posa desnuda para que su padre –un pintor profesional- haga retratos artísticos de ella. Si bien la serie es de tono infantil y dramático, el pequeño detalle de los "desnudos artísticos" de Mami hizo que *Esper Mami*, fuera fuertemente censurada en varios países de Europa, en los 80's.

Sin embargo, aun las series con escenas más atrevidas de fanservice de décadas pasadas tenían algo en común, y era que realmente tenían trama, y que el fanservice sólo era eso, un servicio al fan para "alegrarle la pupila", pero que nunca interfería con la trama y de hecho aun en *Cutey Honey*, el fanservice nunca trató de "sobresalir" más, que la propia trama de la llamada "Guerrera del Amor".

EL CAMBIO EN LOS 90´s

Si bien en los 90´s, muchas "escenas sexys" comenzaron a ser un poco más "descaradas", aun así se seguía la idea de que el fanservice nunca debía ser más importante que la trama, ya fuera anime o manga.

Sin embargo, a finales de los 90´s, el fanservice comenzó a ser más recurrente en diversos animes, al grado de ocupar el lugar preponderante como "tema central" de la serie, y pronto la "trama" pasó a un segundo término, como lo prueba *Love Hina*, cuya sencilla historia de un chico que intenta ingresar a la Universidad de Tokio mientras busca al amor de su vida, no es más que un mero pretexto para mostrar montones de chicas semidesnudas, con "escenas picantes", pues de hecho la trama se desarrolla en una residencia femenina con aguas termales.

Por supuesto, *Love Hina*, sentaría la base de lo que serían las series harem, con una simple "anécdota por historia", y en donde lo realmente importante eran las miles de escenas fanservice, que cada vez eran más descaradas. De hecho el fanservice ha llegado a ser "tan explicito" en los últimos años, que en animes como *To Love Ru* se crean dos versiones, una con censura para las estaciones de televisión "más recatadas" y otra en donde prácticamente se muestra a Lala y otras chicas como "Dios las trajo al mundo", y que por general es esta versión la que se muestra cuando la serie sale en DVD.



¿AÚN SE PUEDE LLAMAR FANSERVICE?

Por supuesto, el fanservice aún sigue cumpliendo la función con la que fue creado: "darle al fan lo que quiere ver", es decir, hermosas chicas en escenas ecchi, y si bien, aun en la ya mencionada *One Piece*, se hace un uso, a veces excesivo, del fanservice, no por eso se descuida la trama y de hecho, se hace una buena mezcla de serie de acción, melodrama y fanservice, que a fin de cuentas intenta complacer a una amplia gama de público.

El problema aparece con las series que cada vez son más "descaradas y atrevidas", pues pasan de ser series fanservice, a animes que rayan realmente en lo hentai, y en donde, como ya dijimos, la trama realmente pasa a segundo término, pues por muy buena que supuestamente sea, en animes como *Seikon no Qwaser*, ésta siempre será "opacada" por todas las escenas que involucran a chicas, con cada vez menos, o de plano sin ropa alguna.

Y es que de hecho la gran diferencia entre el fanservice de décadas pasadas y el actual, radica en que en el pasado, el fanservice sólo era un "agregado extra", en series que realmente le interesaban al público por su trama, como ocurrió en *Ranma 1/2*, que aunque tenía bastantes escenas fanservice con Ranko, Akane y Shampoo, éstas nunca "opacaban" las escenas de acción o de comedia, sin embargo, en la actualidad, muchos animes confían más en que atraerán a



su audiencia, no por mostrar una buena trama, sino por la gran cantidad de escenas fanservice que se presenten durante la serie.

Antes en el anime, el fanservice se reducía a "pequeñas escenas pícaras", que poco o nada tenían que ver con la trama, pero si en la actualidad estas escenas fanservice ya no son "tan casuales", sino que prácticamente son la base principal de muchas series harem, de acción e incluso románticas, ¿se le puede dar el nombre de "fanservice" a estas escenas que rayan en el ecchi, y que realmente saturan algunas series?

A esto hay que agregar, que ciertamente muchas de estas series fanservice, después de ser el "éxito del momento", son simplemente olvidadas, al llegar el nuevo anime ecchi en turno, sin embargo, algo contraproducente es que "el legado" que dejan estas series saturadas de "escenas pícaras", es el de dar "armas" a los detractores del anime, que siempre lo tacharan de "inmoral", aún cuando el anime-fanservice, es apenas una parte de todos los temas que abarca este universo.

En fin, lo cierto es que el fanservice siempre ha estado y siempre estará presente, en mayor o menor medida, en nuestras series de anime favoritas, y la verdad es que todos lo disfrutamos, pero sólo esperemos que el descaro, no llegue a un grado, tal que, una vez más, el anime comience a ser "satanizado", como lo fue en los 90´s, debido a este tipo de temas.

Como reza el dicho: "Todo con medida", incluyendo, por supuesto, el fanservice.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!





SAENAI HEROINE NO SODATEKATA, ILUSTRACION POR © KUREHITO MISAKI

EL ESCUADRÓN 731

VERDADERA PRISIÓN DEL INFIERNO

Por Arthur Wolf

Sin duda, es en momentos de conflicto bélico cuando los hombres son capaces de las peores atrocidades en contra de su propia especie, tal como lo demostró el infame *Escuadrón 731* japonés, y todos los horrores que perpetró durante la Segunda Guerra Mundial.

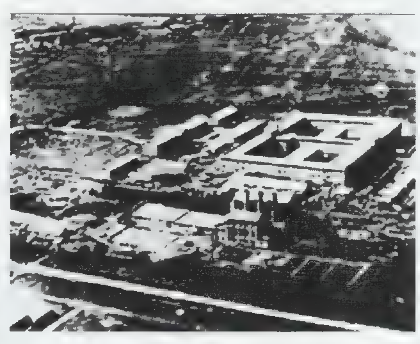


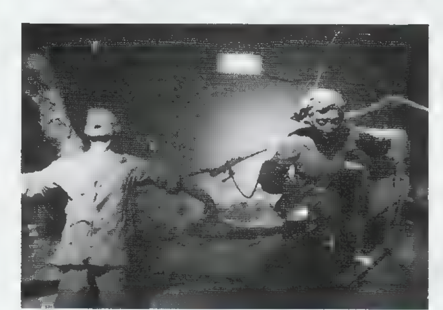
SHIRO ISHII, ¿DIABÓLICO VISIONARIO?

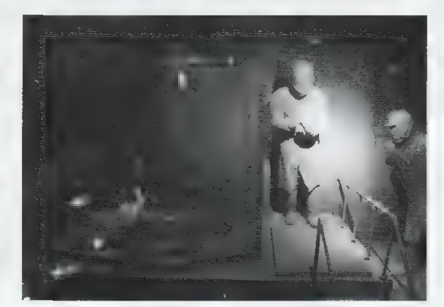
Después de la invasión japonesa a Manchuria, en el noroeste de China, en 1931, se le permitiría al destacado, (y para algunos perturbado), microbiólogo y Teniente General japonés, **Shiro Ishii** el establecer, en el poblado de Bei-inho, una prisión y laboratorio experimental, conocido popularmente como "Fortaleza Zhongma", el cual entró en funciones en 1932, bajo el nombre de "Laboratorio de Investigación del Ejército sobre Prevención Epidémica", un nombre pomposo, sólo para disfrazar que en este lugar se hacían experimentos con armas biológicas, usando a seres humanos como "conejillos de indias".

Tras una explosión en este lugar, en 1935, la Fortaleza Zhongma cerraría sus instalaciones, pero esto no detendría a Ishii en sus investigaciones, y en 1936, se construiría en el Distrito de Pingfang, cerca de la Ciudad de Harbin, un complejo de 150 edificios, en seis kilómetros cuadrados, y que sería, oficialmente, conocido como "Laboratorio de Investigación y Prevención Epidémica", cuya principal función era, -supuestamente-, ser un módulo purificador de agua, pero que, al igual que la Prisión Zhongma, en realidad, eran laboratorios para la investigación de diversas armas biológicas.













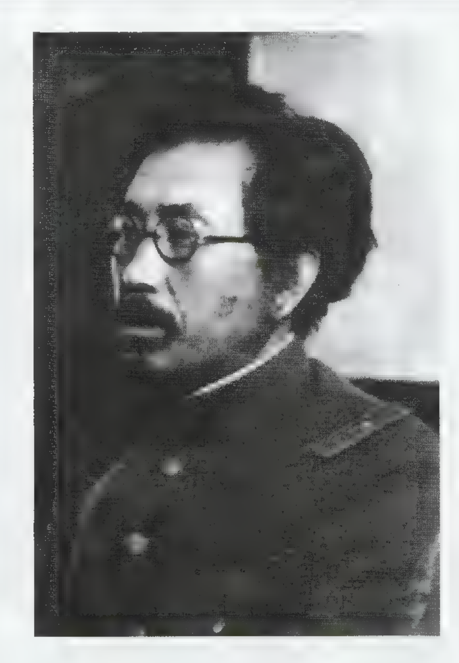


Pronto, este lugar sería conocido, popularmente, como el *Escuadrón 731*, y en el cual, se construyó una prisión para aproximadamente 400 prisioneros, -chinos, coreanos y rusos-, en los cuales se realizarían los más infames experimentos científicos, y una vez iniciada la Segunda Guerra Mundial, también se experimentó con prisioneros europeos y norteamericanos.

En su afán por realizar una amplia investigación sobre los efectos que tenían distintas enfermedades epidemiológicas, como la peste bubónica, el cólera y la tuberculosis, los científicos del Escuadrón 731, infectaron con estos agentes patógenos, a personas de todas edades, desde niños hasta ancianos.

En muchas ocasiones, las víctimas sufrían de "vivisección" (eran disecadas mientras aún estaban vivas); sin ningún anestésico, pues se pensaba que la anestesia podía afectar los resultados de las pruebas.

Por si fuera poco, muchos prisioneros fueron sometidos a temperaturas extremas, que pasaban de varios grados bajo cero, al fuego más intenso, para ver el resultado sobre la piel y órganos humanos, además, en los presos se probaban todo tipo de armas, no sólo biológicas sino granadas y lanzallamas.



Se dice que alrededor de 10,000 prisioneros fueron víctimas de los experimentos del Escuadrón 731, mientras estuvo en funciones, y que tal era la falta de empatía hacia los presos, que estos fueron llamados "maruta" (troncos) por los científicos de Ishii, como resultado de una "macabra broma" sobre el hecho de que a las autoridades locales chinas se les hizo creer que en las instalaciones, en realidad, había un aserradero para troncos.



Para inicios de los años 40´s, Ishii comenzaría a realizar "pruebas de campo" con sus agentes patógenos, las cuales consistían en arrojar desde aviones, en regiones pobladas de China, bombas con pulgas infectadas con peste bubónica, que eran criadas en los laboratorios del Escuadrón 731, además de lanzar provisiones y ropa contaminada con diversos parásitos. Como resultado de las epidemias causadas por estos ataques biológicos, se dice que murieron alrededor de 400 mil personas, en China.







¿CRIMEN SIN CASTIGO?

Al final de la Segunda Guerra Mundial, en 1945 y ante la inminente derrota de Japón, el Teniente General Shiro Ishii, decidió destruir toda la evidencia de la infamia que ocurrió con el Escuadrón 731, ordenando la ejecución de alrededor de 150 prisioneros, además de la destrucción, con explosiones, de las instalaciones y laboratorios, sin embargo estaban tan bien construidos que muchos sobrevivieron casi sin daños estructurales.

Los miembros del Escuadrón 731 escaparían a Japón a través de Manchuria, sin embargo, Ishii les ordenaría guardar silencio sobre las actividades que realizaron en China, e incluso les entregarían al personal, ampolletas con cianuro, que debían usar en caso de ser capturados.

Al final de la guerra Ishii, y varios de sus cómplices, serían enjuiciados en el Tribunal de Tokio, en 1946, pero éstos lograrían obtener la inmunidad a sus crímenes, a cambio de revelar a los Estados Unidos, todos los datos e información obtenidos en su investigación sobre las armas biológicas.

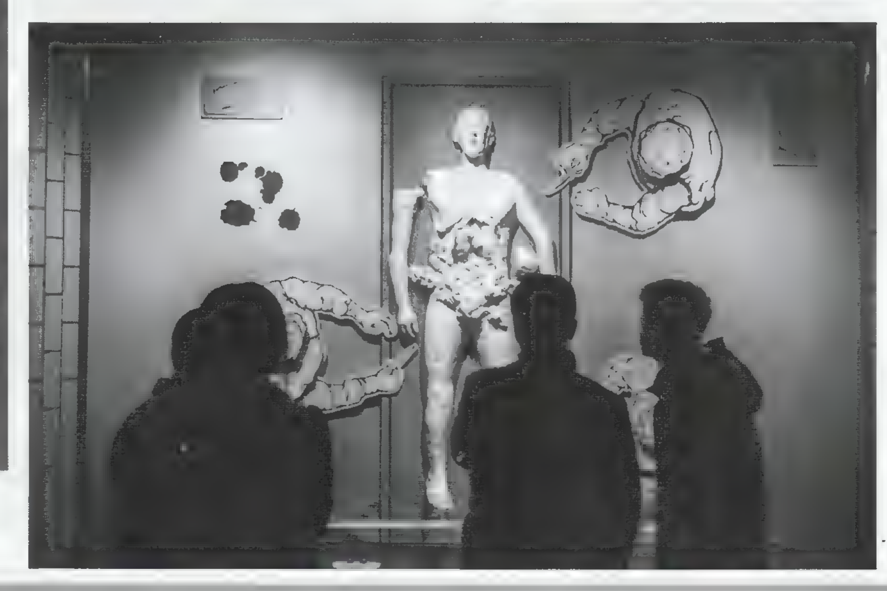
Por el contrario, la Unión Soviética, sí llevaría a juicio, en diciembre de 1949, a 12 líderes del Escuadron 731, en los llamados *Juicios de Jabárovsk*, recibiendo una condena de 2 a 25 años de encarcelamiento, en campos de trabajo, aunque al final, éstos conseguirían la amnistía.

A LA SOMBRA DEL ESCUADRÓN 731

Mientras que muchos científicos que trabajaron en el Escuadrón 731 consiguieron prósperos empleos, sobre todo en el terreno de la medicina, sólo unos pocos parecieron arrepentirse de lo ocurrido durante la guerra, tal es el caso de **Yoshio Shinozuka**, médico militar del Escuadrón 731, el cual, en 1997 apoyó la demanda de 180 chinos, -parientes de las víctimas de la fatídica división- hacia el gobierno nipón.

En cuanto a Shiro Ishii, el hombre responsable de crear el Escuadro 731, y autor principal de todas sus atrocidades, moriría de cáncer de garganta en 1959, a los 67 años, sin haber respondido nunca a la justicia por sus crímenes cometidos en contra de la raza humana.



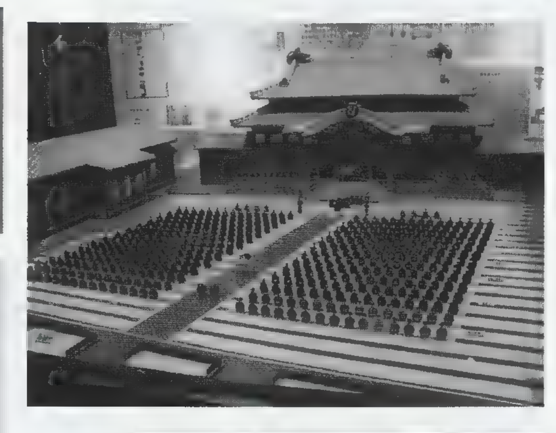



CONEXIÓN MANGA
ALICE OR ALICE - SISCON NII SAN TO FUTAGO
NO IMOUTO, ILUSTRACION POR © RIKO KORIE

CASTILLO SHURI

EL PALACIO DEL REINO RYUKYU

Por Goji



Si bien, Okinawa, es parte de Japón desde hace 137 años, ésta región por sí sola posee un gran legado cultural y arquitectónico, siendo uno de sus mejores representantes el hermoso Castillo Shuri, el cual fue el palacio principal de los monarcas del ahora desaparecido Reino Ryukyu.

HISTORIA

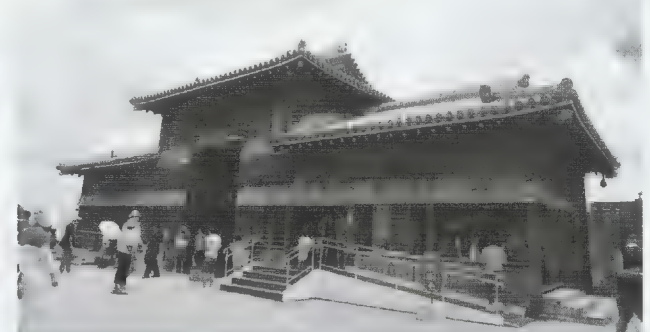
Durante el Periodo Sanzan (1322-1429), la isla de Okinawa, estaba dividida en tres principales reinos, conocidos como Hokuzan, al norte, Nanzan al sur, y Chuzan en el centro de la isla. La principal ciudad del Reino Chuzan era Shuri, y en esta se construiría un gusuku (fortaleza) conocido como "Fortaleza Shuri", terminado de edificar antes de 1427.

Entre los años 1416 y 1429, Sho Hashi, rey de Chuzan, conquistaría los reinos de Hokuzan y Nanzan, unificando los tres reinos en lo que sería conocido como el Reino Ryukyu y sería en el mismo año 1429 que el Rey Hashi convertiría la Fortaleza Shuri en el Castillo Shuri, el cual sería, por 450 años, el centro político y económico de la isla de Okinawa.

Sin embargo, en 1872, el Reino Ryukyu sería remplazado por el Reino Naha Han y la ciudad de Naha, cercana a la ciudad de Shuri, se convertiría en la nueva ciudad capital, pero esto no duraría mucho, ya que en 1879 Okinawa sería anexada a Japón, dando fin a la monarquía en Okinawa.







En 1921, sería fundada la nueva Ciudad de Naha, y la antigua Ciudad de Shuri sería integrada a esta, como uno de sus distritos, aún así, el Castillo Shuri, debido a su importancia histórica, sería considerado por el gobierno japonés como un Tesoro Nacional, título que, por desgracia, no ostentaría por mucho tiempo.

RESURGIENDO DE LAS CENIZAS

Ahora que Okinawa ya era parte de Japón, el Ejército Imperial Japonés, establecería durante la Segunda Guerra Mundial, un cuartel militar, justo dentro del Castillo Shuri, convirtiéndolo inmediatamente en blanco de los ataques por parte de las Fuerzas Aliadas, los cuales, durante la Batalla de Okinawa, bombardearían esta majestuosa construcción durante tres días, desde el 25 de mayo de 1945 hasta el 27 de mayo, día en que, finalmente, el Castillo Shuri se incendiaría por completo.

Durante el periodo del Reino Ryukyu, el castillo Shuri fue incendiado y destruido varias veces por las diversas guerras que hubo en esa época, esta vez el daño infligido por las Fuerzas Aliadas fue devastador, sólo quedando en pie algunas murallas, por lo que este palacio quedaría en ruinas por décadas.

Al finalizar la Segunda Gran Guerra, la Universidad de Ryukyu se mudaría a las ruinas del Palacio Shuri y ahí permanecería hasta 1975, durante este periodo, algunas partes del Castillo Shuri, serían reconstruidas, tales como el Portal Principal Shureimon, en 1958 y el Portal Kankaimon en 1974. No sería sino hasta 1992, cuando se decidió reconstruirlo en su totalidad, tarea nada fácil, pues no se poseían planos y se tuvieron que usar fotos e información extraída de relatos históricos para poder hacer resurgir de las cenizas al glorioso castillo del Reino Ryukyu.

UN RENOVADO SITIO TURÍSTICO

Se puede llegar al "nuevo" Castillo Shuri, a través del monorriel Yui Rail, el cual sale del Aeropuerto de Naha a la estación Shuri; con un costo de 330 yenes, y en autobús, se puede llegar hasta la estación Shurijo Koen Iriguchi, para después caminar durante escasos cinco minutos, hasta el Portal Shureimon.

Esta imponente construcción se encuentra dentro del Parque Nacional del Castillo Shuri, en donde se pueden apreciar también otras importantes construcciones históricas, tales como el Mausoleo Tamaudun, que conserva los restos de los reyes de Ryukyu y los templos Enkaku y Benzaiten.

El costo por entrar al Castillo Shuri, es de 800 yenes, y éste abre sus puertas todo el año, con excepción del primer miércoles y el primer jueves del mes de julio. Si bien, existen varias entradas , tales como el Portal Kankaimon con sus dos Shiisa (leones de piedra), y el Portal Houshinmon, sin duda el Portal Principal Shureimon, sigue siendo el más popular punto de acceso.

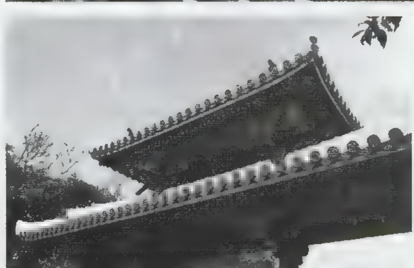


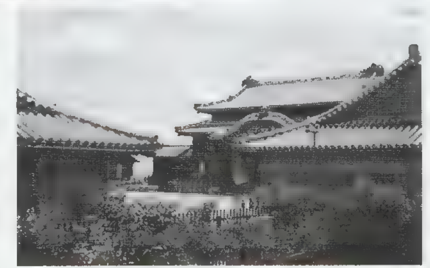


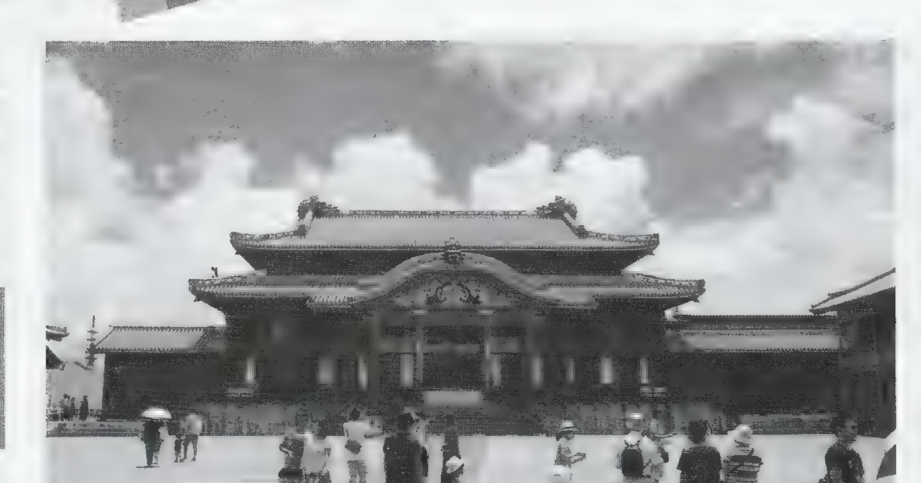




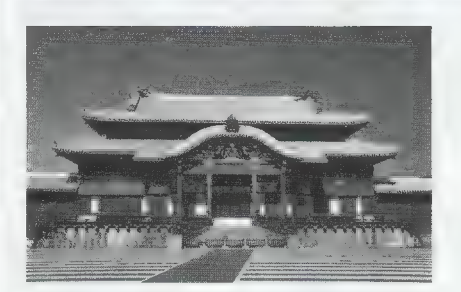


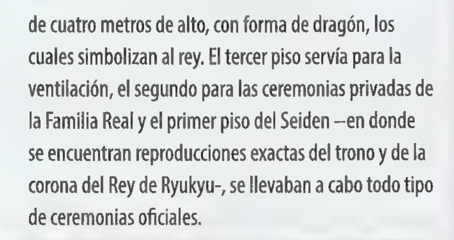












Una vez adentro de la explanada principal, se puede acceder a diversos edificios, tales como el Shoin Sasunoma, donde los reyes de Ryukyu atendían los asuntos importantes de gobierno. También se pueden visitar la Sala Norte Hokuden, llena de información sobre la historia del Castillo y la Sala Sur Nanden, con imágenes diversas de caligrafía y pinturas de la época de esplendor del Reino Ryukyu.

En el interior de las instalaciones del castillo, incluso hay un jardín real, creado originalmente en 1799 y conocido como Shikina-en, en el cual, la Familia Real podía relajarse o recibir a visitantes distinguidos.

Pero sin lugar a dudas, el mayor atractivo es su edificio principal, que consta de tres pisos, conocido como Seiden. Pintado en oro y bermellón, se accede a esta edificación a través de dos grandes columnas, de cuatro metros de alto, con forma de dragón, los cuales simbolizan al rey. El tercer piso servía para la ventilación, el segundo para las ceremonias privadas de la Familia Real y el primer piso del Seiden –en donde se encuentran reproducciones exactas del trono y de la corona del Rey de Ryukyu-, se llevaban a cabo todo tipo de ceremonias oficiales.



RECOSTRUIDO PARA LA POSTERIDAD

En el año 2000, el Castillo Shuri, junto con otras construcciones históricas de esta zona de Okinawa, fueron nombradas por la Unesco como *Patrimonio de la Humanidad*, pues si bien el nuevo Castillo Shuri es, por decirlo así, una réplica del antiguo palacio real de Okinawa, esto no le quita su valor histórico, ya que representa un testimonio palpable de lo que fue en su momento el poderoso Reino Ryukyu.






MANGA
DENGEKI MOEOH NAHO NANAO

LA HORA DEL OTAKU

¿POR QUÉ EL ANIME SE TRANSMITE POR LA MADRUGADA, EN JAPÓN?

Por Nozomu Rodríguez

Si eres de esos fans de hueso colorado, que cuentan los minutos que faltan para el estreno de su serie favorita, ya te habrás dado cuenta de que los animes, en Japón, se transmiten a altas horas de la noche.

Ya te imaginarás lo mucho que sufren los fans japoneses, en especial entre semana, pues deben desvelarse, si quieren disfrutar un buen show.

Pero, ¿alguna vez te has preguntado por qué sucede esto? ¿Es que, de verdad, las televisoras piensan que los otakus no tienen nada qué hacer durante el día?, ¿o es que la sociedad japonesa ya se cansó de ver anime en todos los canales? La respuesta es mucho más simple (y complicada a la vez). ¡Vamos a descubrirla!

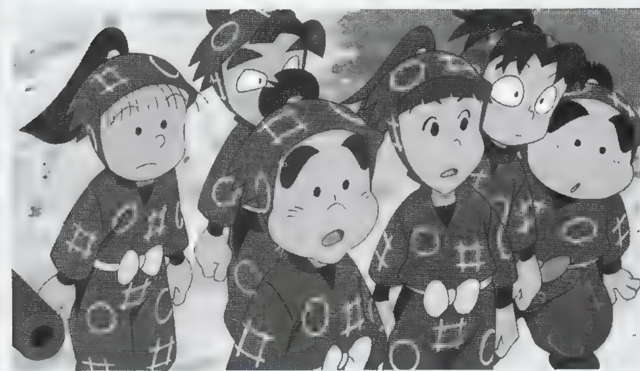
ENTENDIENDO A LA TV. JAPONESA

La televisión japonesa no es tan diferente a la de nuestro país. En aquellas tierras existen siete canales de TV abierta (sí, tan poquitos), manejados por seis distintas televisoras. Curiosamente, ninguno de ellos se especializa en anime. La mayor parte del día, estos canales transmiten noticias o programas de entrevistas, los cuales, al parecer, son los favoritos del público nipón.

Claro es que éstas no son las únicas opciones, puesto que la TV satelital ofrece más de 100 canales por una módica tarifa mensual. Siendo así, uno imaginaría que esos canales transmiten anime las 24 horas del día. ¡Pero no!, la realidad es que sólo dos de ellos (*AT-X* y *Animax*), se dedican enteramente a transmitir animación japonesa. Esto resulta impactante, si tomamos en cuenta que hay canales que se especializan, por ejemplo, en temas de cacería y pesca deportivas (o en telenovelas latinoamericanas).

En la actualidad, pocas cadenas transmiten anime durante el día. Por ejemplo, el canal *NHK Educational TV*, pasa shows animados como *Neko Neko Nihonshi* o *Nintama Rantarou*, en un horario que va de las 17:30 a las 20:00.

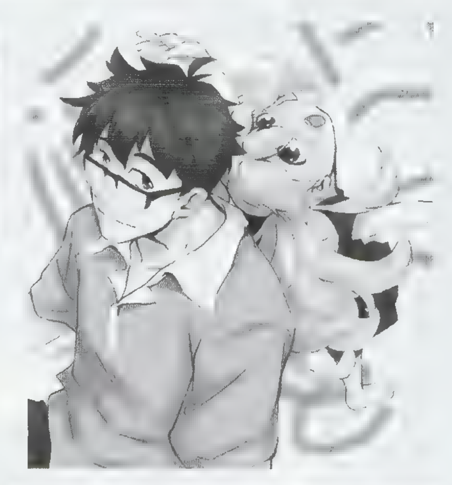
















CUESTIÓN DE DINERO

Seguramente, recuerdas que, en Latinoamérica, algunos canales de TV de paga solían transmitir anime durante la madrugada. Sin embargo, esta elección de horario se debía a que, para nuestros ojos occidentales, la animación japonesa resultaba demasiado violenta o subida de tono.

La cosa es que, en Japón, la temática de los shows no determina el horario en el que estos se transmiten. Por ejemplo, *TV Tokyo*, transmite, a las 2 de la mañana, repeticiones de la segunda temporada de *Yu-Gi-Oh! Duel Monsters*; y por *Tokyo MX*, pasa, a la misma hora, *Amaama to Inazuma*, dos series que no son especialmente shockeantes.



Lo que realmente determina a qué hora pasa un anime, es el dinero. Piensa, ¿qué se transmite en México a esa hora? ¡Así es!, ¡infomerciales! En este tipo de "programas", las empresas les pagan a las televisoras para anunciar sus productos, pues es en ese horario cuando el tiempo aire resulta más barato.

Lo mismo sucede con los animes. Las productoras les pagan a las televisoras para que transmitan sus series y recuperan su inversión anunciando productos como sets de DVD's, videojuegos y CDs.

¡¡¡Ésa es la razón por la cual tu show favorito se transmite a esas horas, nada más y nada menos!!! ¡Así es!, aunque algunas televisoras siguen pagando por los derechos de transmisión de tal o cual anime, la mayoría de las veces son los creadores los que pagan por ver su trabajo en la pantalla. De hecho, varias productoras contemplan en su presupuesto, el costo de transmisión.

SON LAS... ¿27:30 POR LA NOCHE?

Si nos hiciste caso y revisaste los horarios de las televisoras japonesas, habrás notado que, en vez de decir "las 2 de la mañana del martes", el sitio web decía "las 26 horas del lunes". No, esto no significa que los días en Japón tengan más horas. Simplemente, las cadenas hacen esto para que no haya confusión en cuanto a qué día pasa cada show.

A este fenómeno se le conoce como *Otaku O'Clock* ("las otaku en punto", en español) y sirve para que sepas a qué hora encender tu TV. Así, si ves que tu anime favorito está anunciado para las 27:30 del miércoles, sabrás que, en realidad, pasará a las 3:30 AM del jueves.

¡A DESVELARSE!

Bueno, ahora que ya disipamos este misterio, puedes sentirte orgulloso de quedarte hasta altas horas de la madrugada viendo tu show favorito, porque estarás disfrutando la auténtica experiencia japonesa del anime.

LÁPIZ: TINTA:
VOLUMEN: PÁGINA:

EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL



Módulo 2
Rojas García Fernando

Módulo 12
Paola Montserrat Sermeño

Módulo 1
Ramírez Rojas Samantha

Módulo 6
Santiago de Lara


CONEXIÓN
MANGA
CODE GEASS: LELOUCH OF THE REBELLION
© TAKES SUNRISE/2006


CONEXIÓN MANGA
© SQUARE ENIX/TETSUYA NOMURA/HAJIME [redacted]
TABATA/2006 - 2016 [redacted]

OTOÑO 2016

ANIME AL CAER DE LAS HOJAS

Por el Conexión Manga Team

La inevitable cita con el otoño, aunque con el cambio climático quién sabe... , actualmente una nueva remesa de estrenos animados, con gran variedad de conceptos, inunda las pantallas niponas, tal vez nos deleiten a más no poder, o simplemente se queden para el olvido en algún estante del estudio responsable. Pero démosles el beneficio de la duda, y conozcamos los contendientes de esta pelea, por el gusto del público.



DRIFTERS

Drifters Production Committee

[illegible]



NANBAKA (THE NUMBERS)

Satelight

[illegible] para extender más, su ya de por sí, larga condena.

[illegible]



OCCULTIC; NINE

A-1 Pictures

[illegible]



TRICKSTER: EDOGAWA RAMPO 'SHONEN TANTEI-DAN' YORI

Sin-Ei Animation/TMS Entertainmen

[illegible]



KEIJO!!!!!!!!

Xebec

Los deportes del pasado ya no son la moda, lo nuevo es el emocionante y húmedo deporte del Keijo, único entretenimiento en Japón donde se permiten las apuestas; las contrincantes, son jóvenes mujeres, que deben derribar a su oponente de una plataforma situada sobre una enorme alberca, aplicando ataques de fantasía usando únicamente... ¡¡¡su trasero y senos!!!... ¡Así es!; esta propuesta animada (que posiblemente hubiese quedado mejor para el verano pasado), nos pone en los zapatos de la estudiante Nozomi Kaminashi, quien desea ser toda una profesional de dicho deporte, para así obtener grandes ganacias y salir de la pobreza, por lo que ingresa a una academia especializada en Keijo, a fín de cumplir sus sueños, cosa que no le será nada fácil.



LUGER CODE 1951

Studio Deen

[illegible]



HIBIKE! EUPHONIUM 2

Kioto Animation (KyoAni)

Segunda temporada inspirada en la novela original de **Ayano Takeda**, la cual nos muestra las desventuras, y retos a los que se tiene que enfrentar las integrantes de la banda musical del instituto Kitauji, a fin de conseguir su meta de llegar a las finales de las competencias nacionales de bandas escolares.



3-GATSU NO LION

[illegible]

[illegible]



UDON NO KUNI NO KINIRO KEMARI

Liden Films

[illegible]

[illegible]



WWW.WORKING!!

A-1 Pictures



MAHOU SHOUJO IKUSEI KEIKAKU

Serie de corte *Mahou Shoujo*, en donde se nos presentan todos los estereotipos de chicas mágicas habidos y por haber. La trama nos muestra como una popular aplicación para dispositivos, puede conceder el poder, y estatus de chica mágica, honor que se concede a una entre miles, por cada región de Japón; desafortunadamente las cosas se salen de control, y una región termina con 16 chicas mágicas, la solución de los creadores de la *APP*, es realizar una competencia para eliminar de la zona a la mitad de estas chicas, pero el concepto de eliminar resulta demasiado literal, y al poco tiempo, lo que inició como una simple prueba, deriva en una verdadera carnicería.



YURI!!! ON ICE

Es un anime inspirado en el deporte del patinaje artístico. Tras sufrir una apabullante derrota, en el "Gran Prix" de patinaje sobre hielo (y decepcionar a todo su país, de paso), el patinador, Yuri Katsuki, deja a un lado el deporte, regresando a casa de sus padres sólo para hundirse en la autocompasión.

Pero gracias a un video viral, y la repentina aparición en su hogar, del hasta ese momento campeón mundial (por cinco ocasiones), Victor Nikiforov, acompañado de la promesa mundial del patinaje, el joven Yuri Plisetsky, harán que Katsuki retome sus truncadas ambiciones, y busque por todos los medios equipararse a Plisetsky. Dos Yuris, un solo título, ser el mejor patinador del mundo.



SOUL BUSTER

Studio Pierrot



CLASSICALOID

Sunrise

Darle nueva vida a un pueblo rural no es tarea sencilla, y los estudiantes Kanae y Sosuke lo saben perfectamente, ya que su esfuerzo por promocionar el pueblo a través de la música, resulta más difícil de lo que creían. Pero su "aparente problema" se agrava cuando, sin previo aviso, aparecen el pueblo Los Classicaloid, versiones actuales y un tanto surrealistas de los músicos clásicos, Beethoven y Mozart, los cuales pueden invocar grandes poderes (y uno que otro robot gigante) a través de una melodía llamada Mujik. Si con dos Classicaloid la vida ya es un caos, la amenaza de más de estos seres, les hará preguntar a la pareja de jóvenes, si elegir la música fue lo correcto.



MAHOU SHOUJO NANTE MO II DESU KARA (SEGUNDA TEMPORADA)

Pine Jam

¡Nuestra chica mágica en bikini consentida, Yuzuka Hanami, ha regresado! Ahora con más experiencia y el mismo compañero mañoso, aunque con nuevas y más cómicas aventuras.



AO ONI: THE ANIMATION

Studio Deen

Uno de los iconos del "terror japonés digital", cuenta ahora con su serie de cortos animados. *Ao Oni: The Animation*, nos muestra las terroríficas aventuras de Ao Oni, un ser morado de perturbadora sonrisa, que hizo su primera aparición en un videojuego gratuito, de temática *Puzzles*, en 2004, para posteriormente inspirar una novela, películas live action, y un futuro largometraje animado. La función de Ao Oni, es pegar sendos sustos a los cuatro jugadores, que intentan huir de su claustrofóbico cautiverio.



SHOSHIN SHOUJO MATOI

White Fox

Ser la diosa de un templo, es el deseo de muchas estudiantes, aunque algunas no esperan recibir tal don. Este es el caso de Matoi Sumeragi, sacerdotisa Miko, de medio tiempo, del templo Tenma, donde vive su mejor amiga, la futura sacerdotisa Yuma Kusanagi.

Cierto día, al regresar ambas de la escuela, descubren el templo totalmente destruido, y a los padres de Yuma heridos, el único testigo es un tipo desequilibrado que intenta escapar, Yuna le sujeta e inicia un ritual de posesión, a fin de convertirse en la diosa del templo y castigar al culpable de la tragedia, pero la casualidad hace que durante el ritual, Matoi reciba las bendiciones de los espíritus, convirtiéndose en una diosa, con la habilidad de exorcizar espíritus malignos, cosa que tendrá que hacer, si quiere recuperar su vida normal.



TO BE HERO

Studio TBD/Emon Animation Company

Nunca, una serie de superhéroes fue tan disparatada... o desquiciante. To be Hero nos muestra las desventuras de Kenjiro Tsuda, un atractivo hombre divorciado, y padre desobligado de una hija en etapa de colegio; un día mientras realizaba su labor como "diseñador de retretes", es tragado por uno de estos, el cual le otorga la importante misión de ser "el salvador del mundo", para lo cual recibirá grandes poderes, pero con el pequeño detalle de que para esto, debe convertirse en un tipo feo, viejo y de mal gusto, un precio enorme por ser el héroe que el mundo necesita.



LONG RIDERS!

Actas

El tema de las bicicletas no es algo que veamos tan seguido en el anime (a excepción de *Yowamushi Pedal*, pero ese es otro asunto), lo que convierte a esta serie en algo que bien puede llamar la atención.

Ami Kuruma es una estudiante universitaria, que no se considera particularmente especial, hasta cierto día que descubre su amor por las bicicletas, por lo que decide gastar todos sus ahorros en una propia, lo que la lleva paulatinamente a las carreras y a formar su propio club ciclista, el "Fortuna", teniendo como objetivo principal, el [illegible] largas, el *Fresh*.



VIVID STRIKE!

Seven Arcs Pictures

Tal parece que esta temporada estará dominada por las series sobre chicas mágicas, ejemplo de esto es *Vivid Strike!*, serie que presumiblemente está ligada a la franquicia *Magical Girl Lyrical Nanoha* (más en específico a la serie *Magical Girl Lyrical Nanoha ViVid*), ya que muchos de los personajes, y seiyuus de dicha franquicia, aparecen enlistados en la producción, aunque sus realizadores, aún no han confirmado dicha relación entre las series.





FLIP FLAPPERS

3Hz

Pure Illusion es una dimensión bastante peculiar, en ella existe un cristal muy especial, "la Esquirla de Mimi", el cual puede conceder cualquier deseo. A este lugar llegan Papika y Cocoa, dos chicas que buscarán conseguir el cristal, aunque para su sorpresa, sus aventuras las llevaran a diferentes épocas y dimensiones llenas de peligros, con la curiosidad de que cada que uno de estos peligros las tiene a su merced, la "Esquirla de Mimi" despide un destello que las transforma en chicas mágicas, otorgándoles el poder necesario para afrontar estas dificultades.

Otros serie más de corte *Mahou Shoujo*, con un toque más personal, aunque algo infantil.



BERNARD-JOU IWAKU

Creators in Pack/Dream Creation

Ser muy culto, siempre es de valorarse en una persona, pero sentirse culto y demostrar lo contrario. . . honestamente es muy naco (o un "vil chairas", como más les agrade) este es el caso de Sawako Bernard-Jou Machida, una chica de instituto, que presume de ser gran conocedora de las principales obras literarias de la humanidad, aunque rara vez ha leído algo en su vida.

En cada episodio veremos conversaciones entre "Bernard-Jou" y sus compañeros de clase, (que por cierto, sí son ávidos lectores), estas pláticas irán enfocadas a temas de amor en novelas de culto, o enfoques filosóficos de grandes autores, a lo que Bernard-Jou pretenderá ser toda una erudita en el tema, aunque la verdad, siempre demostrara su ineludible falta de cultura. . . que triste.



SHAKUNETSU NO TAKKYUU MUSUME

Kinema Citrus

Adaptación del manga original de **Yagura Asano**, retrata la vida de un grupo de estudiantes de secundaria, que buscan el éxito en el deporte del Ping Pong, la serie estará protagonizada por los personajes, Agari Kamiya y Koyori Tsumuzikaze, juntas darán sus primeros pasos en este competitivo deporte.

TIGER MASK W



Toei Animtion

Versión actualizada del clásico personaje de la década de los 60s, *Tiger Mask*; -mismo que años después serviría de inspiración en la vida real, para el luchador japonés **Satoru Sayama** (alias *Tiger Mask*)-.

Esta nueva adaptación nos presenta a dos protagonistas, que tras ser desplazados de la lucha libre profesional, cuando la maligna corporación, *Global Wrestling Monopoly* (GWM), se apoderó, y posteriormente destruye a su asociación de lucha libre, la *Jipang Pro Wrestling* (JPW), se proponen vengarse, cada uno a su [illegible] un duro entrena- miento, y sin que el otro lo sepa, cada uno recibe el poder de una mascara mítica, *Tiger Mask* y el *Tigre negro*; ahora bajo una nueva identidad, comenzaran su camino por destruir a la GWM, aunque para esto, los que antes eran grandes amigos, se convertirán en enemigos mortales sobre el ring.



NAZOTO[illegible]NE

[illegible]

[illegible] un tanto trillado, pero [illegible] Una premier [illegible] de manera [illegible] de los animes [illegible] temporada.



KONEKO NO CHI: PONPONRA DAI[illegible]

Marza Animation Planet

La gatita consentida de los otakus (y pretexto [illegible]), está de regreso; ahora en una serie tipo CGI. La historia [illegible] esta protagonizada por un linda gatita callejera, quien pierde a su [illegible] por las calles, para su fortuna es encontrada por un niño amable, cuya [illegible] mascotas, aun así deciden adoptar al pequeño animal, a [illegible].

Los episodios representan el día a día de Chi y de su [illegible] con la difícil vida de un animalito de la calle en un entorno [illegible], y los vecinos del edificio.



NOBUNAGA NO SHINOBI

TMS Entertainment

¿Quien dice que el Moe y la historia no pueden ir de la mano? Precisamente este es el estilo visual que nos muestra *Nobunaga no Shinobi*, comedia histórica de tipo infantil totalmente Moe, que presenta las peripecias de un pequeño ninja de nombre Chidori, quien sueña poder ayudar al señor feudal, **Oda Nobunaga**, en su interminable carrera militar.



TIME BOKAN 24

Tatsunoko Productions/Level-5

[illegible]



SENGOKU CHOUJUU GIGA

ILCA

Esta es una serie que bien podría convertirse en un clásico por su estilo visual, el cual se inspira en el arte tradicional *Sumi-e*, proveniente de china, pero que durante el siglo XIV, tuvo un gran auge en Japón. A través de trazos sencillo pero firmes, se plasman escenas en tonos monocromáticos; este arte fue particularmente importante, en la representación gráfica de los acontecimientos históricos de la era Sengoku, al usar la sátira para narrar las hazañas (y una que otra masacre), realizadas por los señores de la guerra de la época, a los cuales se les representaba como animales. La serie retoma esta tradición, llevándola a la [illegible]

TEEKYUU: OCTAVA TEMPORADA

Millepensee

¿Recuerdan esta serie? Alguna ocasión mencionamos, con obscura profecía, que [illegible] irreverente e incoherente, ¡aaaagghhh!

Años después, vemos con extrañeza en los ojos, que la transmisión de Teekyuu en la TV., nipona ha sido tan constante como la salida de sol. . . entiéndase muy constante. Ahora en su octava temporada, sólo nos resta recalcar lo evidente, "no entendemos a [illegible]

Esta es nuestra selección de series que bien podrían ser de tu agrado este otoño, si entre ellas esta tu nueva favorita, entonces esta temporada te traerá mucha emoción, y por que no, unas buenas carcajadas, que buena falta hacen actualmente. No te pierdas próximamente, las reseñas a fondo de estos estrenos, hasta [illegible]

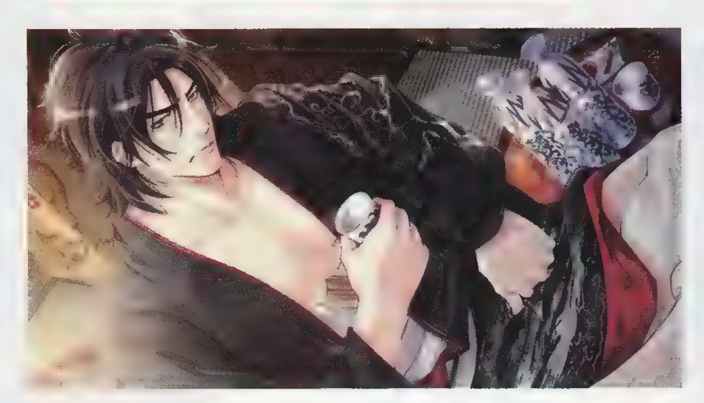
Hanakage Ochita Mitsubana

Tal vez algunos de ustedes ya incursionaron en los videojuegos tipo visual novel. Hay diferentes tipos, pero del que quiero hablarles en esta ocasión, (y a petición de varios lectores), es de uno en particular: *Hanakage Ochita Mitsubana*. Este juego tiene como protagonistas a cinco chicos, bien parecidos todos ellos (por supuesto), para el deleite de la pupila.

Por Ivonne López

La historia se ubica en la era Meiji, iniciando con la atribulada vida de Iori Kirishima; tras el suicidio de su padre y la quiebra de la familia, Iori se convierte en un "objeto más de Hanabishi" tambien llamado "El distrito rojo", conocido por sus servicios -especiales- (ya se imaginarán a qué nos referimos). Esta nueva forma de vida fue el único camino que encontró para ayudar a su madre, con los problemas económicos que atravesaban; aunque sí existe un elemento más en la historia, ya que él no decidió dedicarse a esto…
¡Fue obligado!

Así que ya se imaginarán el choque de su ego y orgullo, al venir de una noble familia samurai, y lo que significó para él, ofrecer un trabajo de sumisión y servicio. Pero esto, más allá de desmoralizarlo, le permite seguir adelante; sabe que de una forma u otra, está ayudando a su madre a pagar las deudas familiares. Como según sus propias palabras lo dicen: "No importa qué tan bajo caiga, el orgullo es lo único que no perderé". Y sea por las









causas que lo hayan llevado a donde está, no significa que lo que valga menos como persona. De ahí es que se vuelve uno de "los amantes más famosos de la zona", y el más conocido.

Es precisamente esta situación la que detona cada una de las historias que se desarrollan en este visual novel, donde sea cual sea la ruta que elijas, cada uno de los 5 chicos que conocerás a lo largo del juego, te llevarán a situaciones variadas, con toques de romance y drama, con su respectiva y tormentosa tragicomedia de la era Meiji.

Hanakage es la secuela de *Hanamachi Monogatari*, unos siete años después. Si ya conocían la el mencionado visual novel, entonces sabrán un poco más del por qué se parecen los personajes y por dónde va la historia.

En cuanto al diseño de personajes, sin duda, ¡se sacan un 100!, ya que los trazos y los colores tan vivos, hacen que resalten aún más sus personalidades, como el de Iori, que a pesar de tener carácter fuerte, es sumiso. El tono predominante a lo largo de todo el juego es el rojo, que encaja perfectamente con la trama y el distrito en donde reside el personaje principal.

Una novela visual que te encantará por el estilo del arte, la música del opening y de fondo.

En general, es una historia llamativa que bien valdría la pena que la checaran más a fondo, recomendada para mayores de 21 años.



"NO IMPORTA QUÉ TAN BAJO CAIGA, EL ORGULLO ES LO ÚNICO QUE NO PERDERÉ".

AICE5: 5 GRANDIOSAS VOCES

Por Paulina Olvera

Un gran fenómeno en el entretenimiento japonés, es la fusión de la actuación, de voz y la música: muchos *seiyuus* se han juntado para crear *boybands*, *girlbands*, o se han lanzado como solistas, pero esta combinación ha llegado a ser muy exitosa.

Cuando el seiyuu tiene un papel exitoso, su carrera musical absorbe ese éxito. Un claro ejemplo es Mamoru Miyano, que ha triunfado como actor y como seiyuu, gracias a sus roles de voz. Esta vez hablaremos de una *girlband* compuesta únicamente de actrices, muy talentosas y exitosas.

AICE5 se formó en octubre de 2005 y tuvieron dos años de carrea, después se "desintegraron", pero han regresado para volver a ser tan exitosas como en sus inicios. Durante su carrera produjeron varios *openings* y *endings* para animes como *Otome wa Boku ni Koishiteru*, *Ground Defense Force! Mao-chan*, o *Inukami*.

5 ASES VOCALES

La banda está formada por cinco talentosas seiyuus:

Yui Horie tiene 39 años de edad y es la líder. Originaria de Katsushika, fue una niña solitaria y no tuvo muchos amigos. En la preparatoria jugó en el equipo de voleibol, cosa que nunca fue de su agrado.

Su carrera comenzó cuando ingresó al *Japan Voice Acting Institute*, 4 años después se graduó con grandes honores. Su debut como actriz fue el en 1997, cuando aún era estudiante, en el videojuego *Voice Fantasia: Ushinawareta Voice Power*. Su primer anime fue *Kurogane Communication*, cuya participación fue como intérprete de los temas de apertura y cierre.

Su primer personaje fue en el clásico, *Love Hina*, como Naru Narusegawa, este quizá sea el papel más simbólico que ha tenido. El éxito de este anime la llevó a ser buscada por muchas agencias de publicidad para hacer comerciales.

Formó el dúo Yamato Nadeshiko con su compañera de escuela y también actriz, Yukari Tamura. También ha sido modelo, incluso cuenta con su propio *photobook*.

Tiene su propio club de fans, los "Kuronekos" (así tipo las "Direcciones" y las "Beliebers"). Cuenta con álbumes como solista, para seguir destacando su calidad vocal.





Chiaki Takahashi es una *Gravure idol*, de 39 años de edad, originaria de Yokohama. Ha participado en más de 40 animes (*InuYasha* , *A Little Snow Fairy Sugar*, *The Daichis*, *Rumbling Hearts – Mitsuki Hayase* , *Kaleido Star*, *School Days*, *Kill la Kill*, *Nobunaga no Shinobi*), y en aproximadamente 26 videojuegos, (*BlazBlue: Calamity Trigger*, *Hyper-dimension Neptunia Victory*, *School of Rangarok*), pero su papel más simbólico es el de Azusa Miura, en *THE iDOLM@STER*, (un personaje muy de acuerdo a ella), también ha hecho doblaje (*Jurassic World*, *Mad Max: Fury Road*). Su debut fue en el 2000 en el clásico *The Candidate for Goddess*.

Akemi Kanda tiene 37 años, es originaria de Nagoya, y cuenta con un gran historial como actriz. Sus papeles más icónicos incluyen: Nina Sakura en *Ultra Maniac*, Asuna Kagurazaka en la saga *Negima*; Rihoko Amaha en *Witchblade*, y Tokino Akiyama en *Kujibiki Unbalance*.
También ha trabajado en videojuegos: *Persona 4*, *Fatal Frame II: Crimson Butterfly*, *The Legend of Heroes: Trails in the Sky*, *Mega Man X: Command Mission*, *Wonderland Online: Ankoku no kinjutsu*, entre otros. Su debut fue en el 2000 en *Vandred* (otro clásico) y como buena *seiyuu*, tiene una amplia discografía.

Masumi Asano tiene 38 años y es originaria de Noshiro. Su debut fue en el 2001, con el anime *Chitchana Yukitsukai Shugā*. Ha sido galardona con el premio "Mejor personalidad de la radio de los 1st Seiyu Awards", en el 2007. De su trabajo destaca su actuación en *DNAngel*, como Risa Harada; Hakufu Sonsaku en *Ikki Tousen* y Marguerite en *One Piece*. Además, se ha estrenado como escritora.

Masako Kimura, tiene 36 años; es la chiquita del grupo: su debut fue en el 2005 y su trabajo más destacado ha sido como Yuuna Akashi, en *Negima!*

Después de su separación, volvieron a los escenarios para celebrar el décimo aniversario de su debut, además participarán en la adaptación a la animación del manga *Seiyuu's Life* escrito Masumi Asano e ilustrado por Kenjiro Hata.







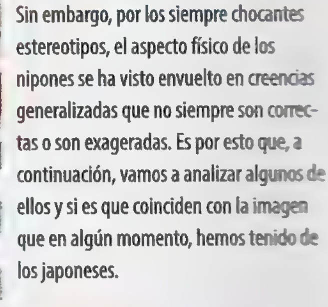
MÁS ALLÁ DE LA APARIENCIA.

Por Sunako Ye-Seul

El aspecto físico de los nipones

Si hay una cosa que predomina en la sociedad japonesa es la vanidad. Como tal, es imperante que el aspecto físico preocupe tanto a los hombres como a las mujeres niponas.





Sin embargo, por los siempre chocantes estereotipos, el aspecto físico de los nipones se ha visto envuelto en creencias generalizadas que no siempre son correctas o son exageradas. Es por esto que, a continuación, vamos a analizar algunos de ellos y si es que coinciden con la imagen que en algún momento, hemos tenido de los japoneses.



ESTATURA: LOS NIPONES SON BAJITOS

Por alguna razón se tiene la impresión de que los japoneses son bajos de estatura. Sin embargo, desde que llegué a vivir a este país me di cuenta que esto no es del todo así. Si bien hay que decir que los hombres de mediana edad y los mayores pueden ser considerados "pequeños" (no rebasan el metro, setenta centímetros), los jóvenes y los niños cada vez son más altos. Esto en el caso de los varones.

Caso aparte merecen las mujeres, que sí, en su mayoría son algo pequeñas. Mido un metro sesenta y siete centímetros, lo que me hace una mujer algo alta para el promedio nipón, que pocas veces rebasa el metro sesenta centímetros. De ahí que muchas niponas tengan un vicio por los zapatos con tacón alto (y cuando digo "alto" me refiero a algo no menor a diez centímetros). No obstante, me he topado algunas chicas que superan por mucho el metro setenta, aunque son excepcionales. Entonces, si bien lo más común es ver gente de baja estatura, tampoco es raro ver a personas altas. Aún más, es posible que la estatura promedio de los nipones esté a la par del promedio latinoamericano.

EN VERDAD, ¿SON TAN DELGADOS?

Como mencioné en algún artículo pasado, en Japón hay mucha comida que puede hacer subir de peso fácilmente si no se tiene cuidado. Es por esto que los nipones, por medio del trabajo o escuela, tratan de mantenerse muy activos, y en muchas ocasiones, combinan esta actividad con una cantidad moderada pero constante de ejercicio (que incluye el uso general de la bicicleta como medio de transporte), porciones pequeñas de comida, sin aditivos, y por simple y llana vanidad que ejerce una presión social considerable. Sin embargo, el no reflexionar en alguno de los puntos mencionados, y sumados a que, a donde quiera que se vaya, hay gran cantidad de restaurantes y tiendas para comer, que no siempre presentan un menú saludable, entonces la probabilidad de engordar en bastante alta. Los nipones no están exentos. Si bien los casos de obesidad son escasos, el sobrepeso no es nada raro en este país.

Hace algún tiempo, e incluso, ahora se corre el rumor de que en "ser gordo en Japón es ilegal". Esto, por supuesto, es una absoluta farsa. Lo que ocurre es que en este país, todas las personas contamos con un tipo de seguro médico, el cual no cubre el cien por ciento del costo de los servicios médicos, aunque sí una buena parte de éste; sin embargo, este seguro (que es de carácter público) y otros privados, elevan su costo para personas que sufren de problemas como la obesidad y el sobrepeso. ¿Por qué? Evidentemente porque corren mayor riesgo de sufrir otro tipo de enfermedades relacionadas con estos problemas. Y en Japón, la salud es un tema que se toma con muchísimas seriedad.

En este mismo sentido, algunas empresas han decidido tomar medidas regulatorias con el peso de sus empleados, que no consta más que en revisiones médicas obligatorias, en las que si hay índices de sobrepeso o colesterol elevado, se le hace un llamado de atención a la persona, para que cuide este aspecto. Aún así, el sobrepeso no es una condición para conseguir un puesto de trabajo o correr el riesgo de perderlo.

DIENTES CHUECOS... ¿KAWAII?

Un estereotipo más. No es que se consideren particularmente tierno o bonito tener los dientes chuecos o un colmillo que sobresalga (conocido con el nombre de "Yaeba"), sino que buena parte de los nipones opta por no quererse arreglar este tipo de problemas, debido a que no se considera en ningún modo, un inconveniente estético. Esto es, los dientes no son considerados como un punto a resaltar en los estándares de belleza, ¡por increíble que parezca!

Si bien, hace algunos años el tener los dientes "no tan derechos", podría haberse considerado un asunto más bien "común", entre los jóvenes (el asunto de que si es moda o no, es algo completamente aparte). Actualmente se prefiere tener los dientes derechos (¿influencia de occidente?), aunque no es algo imperioso.









LA BARBA, EL BIGOTE Y EL CABELLO LARGO

Sobre el cabello de los japoneses. Algo que no es un mito es que la mayoría de los nipones tienen cabelleras envidiables en muchos sentidos. Su tipo de cabello permite realizarse peinados de todo tipo que lucen increíblemente bien, y la calvicie es un problema menor en comparación con otros países.

Con todas estas ventajas, no es tan raro que algunos hombres opten por dejarse crecer el cabello y, del mismo modo, dejarse la barba, o más bien, no afeitarse por algunos días. Sin embargo, la apariencia es un punto muy importante en el ámbito laboral nipón, por lo que en la mayoría de los trabajos (específicamente en los relacionados con servicio al cliente y oficinas) se pide lucir "presentable" en la tónica de que se note que se tiene cuidado por la apariencia, esto es, que el empleo es tan importante en relación a cómo se presente el trabajador.

Esto no aplica de forma exigente a trabajos relacionados con el ambiente creativo, artístico y de diseño, donde hay más flexibilidad en este sentido. Por otra parte, el bigote no tiene popularidad en este país y no se considera particularmente un símbolo de masculinidad. Todo esto se suma a que si consideramos que los asiáticos, por su raza, suelen ser lampiños, prácticamente, no hay barbudos en tierras niponas.

Como vemos, el aspecto físico nipón ha estado envuelto en diversos estereotipos y exageraciones. No obstante, no cabe duda que la apariencia tiene una importancia considerable en diversos ámbitos nipones, que no pueden pasarse por alto si se vive en este país. A pesar de esto, lo más importante es buscar el equilibrio y no caer en excesos, además de pensar siempre primero en la salud.

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

¡Qué coraje me dio que mi mama me haya ordenado deshacerme de algunos mangas para que haya más espacio en mi habitación...! *-¿Y cuál es el problema? Sólo desecha los que de plano ya no te gusten.* –Eso ya lo hice, por cierto, espero que no extrañes tu colección de mangas harem. *-¿To Love-Ru? ¡ Noooo!* – ¡Uy que exagerado! Mejor... ¡COOOMENZAAAMOS!



ANA REBECA RAMIREZ VAZQUEZ

HOLA AMIGOS.

Soy **Ana Rebeca** y quiero felicitarlos por su revista, es la mejor que hay. Me gustaría que publicaran mi carta y quiero que sepan que nunca me pierdo ni un número. Quisiera que hablaran más de animes románticos, shonen y seinen, porque son de mis favoritos; me encantan todas sus secciones, en especial el Buzón; y para terminar, mando un fuerte abrazo para Angel Princess y un beso para el pervertido de Goji. PD: Son los mejores y sigan así.



RE: HOLA AMIGOS.

-Querida Anita, te mando "abacho-becho-y-apapacho" no sólo por el beso que me mandaste, sino porque no te pierdes un solo número de la revista... ¡Gracias por seguirnos... (manteniendo)! –¡Sólo tú puedes pasar de agradecido a cínico en un instante, dragón! Ejemn, Ana-chan, a mí también me gustan las series románticas, de las cuales siempre hablamos en la revista... ***-Mientras no sea romance entre chavos (¡guácala!); todo está bien.*** –Odioso, bueno, sayonara Ana-chan y sigue en contacto.



BRANDON SANTIAGO E. AGUILAR

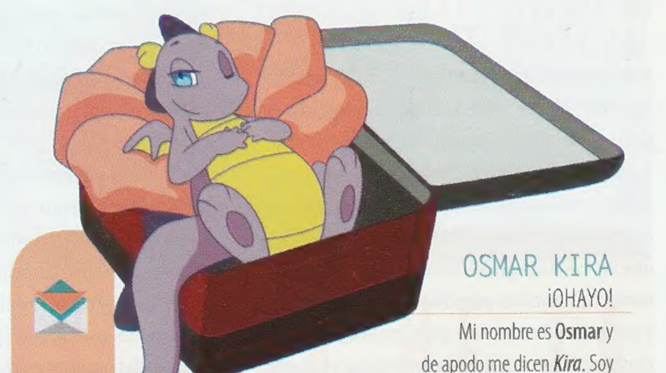
AMIGOS.

Les escribo ya que me encanta su revista, aunque tengo poco de comprarla. Pongo mi "face" para conocer a más personas que les gusten el anime y manga. Me gustaría que hicieran un artículo de los mangas que deben ser llevados al anime como ***Magico*** y ***Love Monster***. Me despido, !ah!, se me olvida, me encanta la sección de Buzón en especial las peleas de Angel y Goji, pues son divertidas. Facebook: ***Brando Eliphas Levi Vongola.***



RE: AMIGOS.

Que bueno que a Brandon-kun le guste la sección de Buzón... ***-Uy sí, mira que "gustazo" me da que el cuate se divierta con los trancazos y regaños que me das.*** –¡Payaso! No le hagas caso Brandon-kun, me gustó tu sugerencia sobre hablar de los mangas que deberían tener su anime... ***-¿Quieren checar la lista de los mangas hentai que quiero ver en anime?*** –No, gracias, ecchi. Bueno, chao Brandon-kun y ya incluimos tu "face" como lo pediste.



OSMAR KIRA

¡OHAYO!

Mi nombre es **Osmar** y de apodo me dicen ***Kira***. Soy del Estado de México y quiero decirles que la última ***Conexión Manga***, de ***Naruto***, estuvo genial, sigan así. La primera revista que tuve fue de ***Hidan No Aria***, con ***Colorful***. Bueno yo soy otaku y me gustaría que publicaran mi carta. Bueno yo no tengo un anime preferido porque, como todo otaku sabe, no hay anime malo. (Sólo ***One Piece***. ¡Aaah, no te creas!... pero sí). Bueno, me encanta la revista. Me despido y arigato por su atención. ¡Sayonara!



RE: ¡OHAYO!

-Osmar, ya eres de mis cuatachos favoritos por decir que One Piece es malo. -Odioso, Osmar-kun... ¡sólo lo decía de broma!, pues como él comenta, no hay anime malo. ***–Ay sí tú. Ahora sólo falta que Osmar, también diga que Naruto es un anime genial.*** –De hecho sí lo dijo, pues le gusta cuando hablamos en la revista del "ninja güero". ***-¿Le gusta Naruto? Cambie de opinión, Osmar, ahora estas hasta el fondo de mi lista de cuatachos.*** ZOPAS. ***-¡Kiaaay!*** –Bye-be Osmar-kun y gracias por escribir.



PAULA XIANYA

¡HOLA!

Mi nombre es **Paula** y soy una gran fanática de su revista, al igual que del manga y anime. Espero que no sea mucho pedir que por favor hagan una reseña de ***Ouran High School Host Club*** y otra de ***Inuyasha***, por-fas, y Goji, no tienes nada que temerle al yaoi, ya que, (según ***Junjou Romantica***), sólo son un par de hombres haciéndose cositas sucias en, eto... todas partes y además son historias muy románticas y entretenidas. Saludos a todos, los adoro y de verdad les estaría muy agradecida. Ah, y antes de que se me olvide, también pongan más series yaoi. Bueno ahora sí, es todo... ¡bye!



RE: ¡HOLA!

A Paula-chan quiero decirte que... ***-Que muchas gracias por escribir, hasta la próxima, sayonar...*** -¡Oye grosero! Apenas estoy saludándola, ¿Por qué haces eso? ***-¿Qué no ves que la condenada Paulita me quiere lavar el "coco" haciéndome creer que el yaoi no es malo?*** –Jumn, ignora a este tonto, Paula-chan, lo bueno es que las nakamas fujoshis siempre nos apoyamos en nuestros gustos ***–Por desgracia.*** ZOCK. ***-¡Aaay!*** –Hasta luego, Paula-chan y claro que procuraremos hablar más de tus animes favoritos.

Sayonara por ahora nakamas, pero no olviden seguirnos en la página de Facebook de ***Conexión Manga Oficial***, para ver más comentarios de su amiga Angel Princess y el ecchi Goji... *-¡Oye!*

ARTESANÍAS, GASTRONOMÍA, MIEL, CAFÉ, MEZCAL Y MUCHO MÁS.

MANOS INDÍGENAS CALIDAD MEXICANA

4ª EXPO de los Pueblos Indígenas

19 AL 22 NOVIEMBRE

ENTRADA LIBRE

EXPO REFORMA

CIUDAD DE MÉXICO

REGÍSTRATE

www.cdi.gob.mx/expo

Av. Morelos No. 67, Col. Juárez. Cerca de las estaciones del metro Hidalgo y Juárez. **Horario:** de 10:00 a 22:00 hrs.





